DANMARKS ENESTE SOFTWARE MAGASIN

SOFT

3. ÅRGANG NR. 2 MAR - APR 1987 PRIS KR. 29.85

DANSK SUPERSPIL:

TIGER MISSION

KÆMPE-ANMELDELSE
+ STOR KONKURRENCE:
VIND DIT LIVS
OPLEVELSE I DIN EGEN
PRIVAT-HELIKOPTER!

18-ÅRIG HEADHUNTET TIL ENGLAND –

... KONTRAKTANSAT
FULDTIDSPROGRAMMØR

HEMMELIGE BUDSKABER
FUNDET I SPIL!

Næste nummer af "SOFT" er på gaden den 23. april.

SOFT



Der er intet som at kaste sig bag tastaturet, køre et jætte-hæftigt game ind og spille løs, så sikringerne overbelastes. Sådan siger i hvert fald over 100.000 joystick-ekvilibrister - computer-ejere, der ikke er flove ved at indrømme, at de godt kan gå med til en ordentlig omgang action indimellem og at det hele ikke altid skal være åh så seriøst.

Og for nogle er spil endda en livsstil, 24 timer i døgnet. Spørg bare Torben, Thomas og Viet, tre unge Kele Line programmører, der lige har spyttet Tiger Mission ud af assembleren. Eller Mads, den 18-årige med succes og et fuldtidsjob i England - som kontraktansat spilprogrammør hos Durell! Læs om dem og deres resultater i dette nummer af "SOFT", dit og Danmarks eneste software-magasin. Vi er hos dig igen den 23. april. Indtil da: Ha' det, du ved...

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Medarbejdere:
Henrik Bang
Morten Strunge Nielsen
Christian Martensen
Lars Merland
Claus Leth Jeppesen
Christina Perrier
Jacob Heiberg
Bjørn Christ
Hannibal Brennum
Søren Dahl
Hans Henrik Bang
Peter Johansen

Annoncer:
Lars Merland,
Dansk Selektiv Presse
Tlf. 01 11 32 83

Abonnement:
Tlf. 01-912833

Produktion:
Haslev Fotosats
Bergholz Offset Repro
Partner Repro
Lassen Offset
Skovs Bogbinderi
Niels Ingemann

Distribution:
DCA, Avispostkontoret

Redaktion:
"SOFT"
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01-912833
Postgironr. 9 40 60 77

Et årsabonnement koster kr. 164.-

ISSN-nummer:
0109-9523

Spørgsmål vedr. programmer i "SOFT" bedes rettet til programekspertens hotline hver torsdag mellem 14-16 på tlf. 01-912833.

Spil testet i "SOFT" findes ofte til andre computere end netop det mærke, de er tester på. Her kan udførelsen og detaljer dog variere, hvorfor karaktererne givet kun gælder for det spil, i den udførelse, det er testet på den angivne maskintype.

Karakterer givet er udtryk for anmelderens egen holdning og er vurderet i forhold til øvrige spil på markedet for den givne computer. Et 11-tal til f.eks. Spectrum er derfor ikke det samme som til f.eks. Amstrad, hvor sidstnævnte vil være mærkbart bedre.

Er der i bladet opgivet priser, sker dette uden forbindende og er baseret på oplysninger fra forhandlere o.a.





Ja, gutter: Det er afskedens time! Chris her må sige farvel, for jeg skal tilbage til Schweiz - der er jeg i sin tid født (stop de jokes om mit halvfranske efternavn!), og nu er det altså tid til at tage en besøger hos bedste. Istedet får jeg fra og med næste nummer min veninde Hanne til at afløse. Hun har også check på computere: Spiller på en 64'er og arbejder seriøst på en Amstrad PCW8256 "Joyce". Vær nu flink og tag godt imod hende... Jeg ved godt, at hun aldrig kan overgå mig (hm, hmm), men hun er frisk nok, blond og 16 somre. Skriv et par søde velkomstord til hende:

SOFT MAIL,
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.



De "ytte" spil

Til SOFT.
Hvor lang tid har et computerspil på markedet, før det er "yt"? Jeg har længe ledt efter Winter Games - er det allerede "yt"? Er World Games kommet i handelen? Og hvilke events har World Games?
Mange SOFT-hilsener,
Klaus Boisen, Haslev.



Hej Klaus,
dine spørgsmål om, hvornår et spil er "yt", sætter konstant grå hår i hovedet på forhandlerne. For egentlig er et spil jo først "yt", når man ikke gider spille det længere - og der er stadig nogle spil fra både 2 og 3 år siden, som jeg spiller på den dag i dag (f.eks. Donkey Kong fra sidste nummer). Derfor er "yt" et spørgsmål om personlig smag. Men jeg ved alligevel godt, hvad du mener. Du mener: Hvornår holder forhandlerne op med at kunne sælge et spil. Hvad er den typiske forældelsesfrist, for et gennemsnitsspil. Og her er tallet omkring tre måneder, før piratkopierne er så udbredte, at ingen gider købe spillet længere. Tre måneder er typisk det tidspunkt, hvor en forhandler altså enten må sætte spillets pris ned eller også regne med ikke at kunne komme af med det foreløbig.
Alligevel er der flere og flere "klassiske". Spil som Elite, Summer Games II og til dels Winter Games sælges stadigvæk - omend i mindre tal. Og beder du din forhandler bestille Winter Games hjem, gør han det på under en uge.
World Games kom på markedet i november 1986. Der er otte events, som spænder ligefra rodeo på en stor tyr til sumobrydning i Japan, tøndehopning i Tyskland og vægtløftning i Rusland. For bare at nævne nogle få. Vores søsterblad, Commodore-bladet "COMputer", havde i nummer 7/86 en fire siders kæmpereportage i farver om spillet, og har du ikke bladet, kan du bestille det hos Karen på samme telefonnummer som SOFT.
Hej fra
Christina.



Plakat til Dannydrengen

Hej "Pin Up" Chris.
Først congratulations med et overråsejt blad, der er så heldig at have dig til at svare på brevene (hvad med en plakat af dig på midtersiderne?).
Kan du fortælle mig om Avenger er kommet herhjemme, og er det til C64/128?
Det var bare det hele.
Knus
Danny Pettersen, Kalundborg.



Dav Dan.
Du skal ikke tro, det var på grund af al den flotte smiger og ros, at netop dit brev kom med denne gang. Slet ikke, slet, slet, slet ikke. Men det var da sødt sagt.
Jeg har spurgt joystickdrengene herinde om Avenger, The Way of The Tiger II, og de siger samstemmende, at den allerede er ude på hylderne i de danske softwaresupermarkeder.
Men inden du fatter indkøbskurven, var det måske en ide at være med i Gremlinkonkurrencen i dette nummer. Rasmus K.K. har stillet 25 Avenger på højkant til de heldige læsere. Eller rettere sagt: De STOD på højkant, indtil en herr Strunge Nielsen kom forbi og skubbede til den nederste! Nu ligger de der bare og venter på 25 heldige læsere, og vor høvding Rasmus står i et hjørne og græmmes - det tog ham bare SÅ lang tid at få de mange bånd til at stå på højkant ovenpå hinanden!
Avenger er til alle tre computertyper.
Hyggehejsa,
Chris.



Hjælp Mikie tilbage til fremtiden

Åhh Chrissy!
Efter en hård nærkamp med mit joystick, må jeg bøje mig.. Back to the Future ER for svært.. En snydepoke ville gøre underværker, men desværre har en vis Arcade Action Aider ikke indset en kvalificeret gamblers problemer overfor en højere magt.. Men jeg håber, DU kan vække ham!!!
Jeres blad er forresten p....fedt!! Going strong, som man siger!!
Med BLØD hilsen
Mikael Bagger, Støvring.



Well, Mikael.
Du har sandt at sige problemer, og hverken jeg eller andre højere magter (jeg er 1,76), kan assistere. Men måske nogle af dine medlæsere kan, f.eks. med et snydepoke til det over et år gamle spil.
Du glemte at skrive din 'putertype, så jeg går ud fra, du må finde dig i pokes til både Amstrad, Commodore og Spectrum.
Chris.



Rambo-reaktioner

Hej SOFT!
Her er en hilsen fra JCB - jeg har en fed poke til Carsten Sørensen fra Horsens, som i sidste nummer havde svære Rambo-problemer. Få uendelig energi med POKE 6099,173: RUN.
Med venlig hilsen
Lars Nielsen, Fredericia



Tak Lars,
Din poke er sagen til Carsten og de mange andre nødstedte mini-Ramboer bag tastaturerne landet over. Som jeg skrev i sidste nummer, er der gratis spil til det første poke, men du må skrive din adresse, ellers kan vi ikke sende dig game't.
Til alle de andre, der sendte pokes og tips: Lars var den første. Sorry, guys.
Chris.



Hvor er Morten hentet?

Attention, miss Perrier...
Vi er to gutter, der elsker Spectrum og som finder SOFT udmærket. Vi vil godt sige vores mening om anmelderne, som vi både har roser og torne at fyre af mod:
HANS HENRIK er ret god. Mere med ham.
HENRIK er sjov. Han vrøvler meget, men det er sjovt vrøvl.
MORTEN - hvor har I hentet ham? Hans anmeldelser er helt hen i vejret. F.eks. Thanatos, som ellers er et topspil - han har simpelthen sablet det ned!
CLAUS er udmærket. God, men kunne blive bedre. Hans stil er

OK, men en anelse for barnlig. En af hans bedste anmeldelser var "Trap Door", som var vildt morsom. Spillemaskine-artiklen var også god.
RASMUS har vi ikke set så meget til i SOFT CHECK afdelingen - men OK.
BJØRN er helt fin. Spillemaskine-artiklen og Soldier One var gode.
Hilsen
MM & MM, Brønshøj



Hej MM & MM (Smelter i munden, ikke i hånden).
Tak for reaktionerne, også selvom en vis herr Strunge Nielsen ikke blev ovenud begejstret. Jeg har ladet ham selv tage bladet fra munden, men lod jer samtidig være anonyme - chancerne for en voldelig, blodig MSN-hævn er nemlig store... Chris.
Mortens svar: Jeg er ked af at høre, I ikke er enige med mig omkring Thanatos. Men alt hvad jeg fik ud af flere timers hårdt spilleri, var kæmpe colourclashs og repetive action. Ret banalt. At andre anmeldere falder på halen for den pæne sprite og ikke "spilder" deres tid på at spille tingene ordentligt, igennnem kan ikke være mit problem. Men har I selv afprøvet spillet over længere tidsrum?! Så vil I se, at det er pæn grafik, men langtfra tiltrækkende nok i længden.
MSN.



Elite vil ikke på 1571

Hej Chris.
I efteråret købte jeg Elite hos en forhandler i København. Nu er problemet, at Elite ikke virker på 1571-diskettestationen, jeg har. Forhandleren (Compodal) vil ikke tage spillet retur eller bytte det til en båndversion.
Findes der et program, som kan få 1571 til at "æde" spillet? Eller fik jeg bare dårlig service fra forhandlerens side?
Mange hilsener,
Claus Danielsen, Brædstrup.
PS: Til sidst et tip til C64 Fist II - tryk "restore" mens du holder joysticket til en af siderne. Så "fryser" helten, mens scrollningen fortsætter. Og alle skriftruller og modstandere forsvinder. På den måde fik jeg 350.000 points og fandt fem ruller.



Tak for tipset, Claus.
Som jeg ser det, har Compodal givet dig en mildest talt ringe service, for selvom det er normal praksis, at spil ikke byttes (af frygt for piratkopiering), kunne de altid give dig en båndversion af spillet istedet. Den er endda billigere!!
Men OK, Compodal - som ellers er flinke nok - har sikkert haft en dårlig dag. Og du skulle selv kunne lave en freezet udgave af Elite med et af backup-modulerne (f.eks. Power Cartridge, Freeze Frame eller Final Cartridge). I en kopiering med et af de moduler vil Elite nemlig gerne køre på din 1571, og du foretager dig intet ulovligt, så længe du beholder originalen og altså ikke sælger eller bytter den væk.
Så selvom din original altså ikke kører på din type diskdrev, skulle kopien kunne. Held og lykke!
Chris.



Slatne forsider

Hej Chrissy-girl!!!
FED ide med TAST! Sådan skal DET bare gøres!
Men lige en klage: Hvorfor er SOFT's og TAST!'s forsider så slatne? Kig og føl på COMputer og AOD. You feel?
Og et spørgsmål: Kan man nu ikke sende programmer ind til AOD, SOFT og COMputer mere?
Alt for denne gang, Chris.
Knus fra Ole "Pyk" Mikkelsen (the uimodståelige), Fjerritslev.
PS: Hvor mange breve får du?



Hej Ole,
Tak for knuset - meeen, er du virkelig "the uimodståelige"? Send mig et foto, så får vi sandheden at se...
Det er rigtigt, at både forsiderne på SOFT og TAST er trykt på noget tyndere papir end forlagets øvrige fem blade (vores søsterblade). Men det skyldes noget rent trykteknisk, som jeg ikke har helt check på - jeg ved kun, at vi sagtens kan få omslaget i tykkere papir, men så må vi til gengæld undvære de flotte farver på indholdsfortegnelsen. Og hvem foretrækker det (jeg kan ikke se nogen række hænderne i vejret)?
Iøvrigt kan du roligt sende programmer ind til os. Udover vores enormt store programbibel TAST, bringer følgende blade stadig listninger, dog i mere moderat målestok: SOFT, COMputer, Svenska COMputer og Alt om Data.
Goodinoff?
Chris.
PS: Jeg får typisk et sted mellem 80 og 100 breve hver måned. Det er mange flere, end jeg kan ha' med, så jeg må desværre sortere en hel masse af de spændende fra og også forkorte en del. Trist, at vi ikke laver et 200 siders blad med en 10 siders SOFT MAIL.



Lukker Imagine nu?

Kære Christina,
Tak for et dødlækkert blad (især dig og Soft-Mail). Jeg bliver helt hooked.
I sidste nummer skrev I, at samarbejdet mellem Imagine og Konami er krakket. Hvad bliver der så af Imagine? Forsvinder firmaet helt? Eller hvordan?
Venlig hilsen
Kasper Pedersen, Hvalsø.



Kære Kasper.
Imagine fortsætter stadig, bare rolig. Efter bruddet med Konami, har de måttet skrive under på ikke at udgave flere Konamispil på licens efter årskiftet 86/87. Men de er allerede igang med spil fra andre firmaers arcadeautomater, så du vil helt klart se mere fra den front.
Konami har allerede JailBreak ude til hjemmecomputerne via den nye samarbejdspartner, NMC Global. Og Imagine, der er ejet af folkene bag bl.a. også Ocean og US Gold, er godt sure over at ha' måttet gi' slip på sådan en sællert.
Kærligst,
Chris.



Fri os for roman-pladder

Hej SOFT!
Jeg synes, SOFT MAIL har udviklet sig hen i retning af et dyrt roman-blad - der er ved at komme så mange breve med indhold, der ikke har særligt meget med computere at gøre. Man skulle næsten tro, de læsere, der skriver ind, ikke havde computer (men det ved vi selvfølgelig heller ikke, om de har?).
Og ellers bortset fra det er bladet:
Enormt godt, abeskønt, bred ymer, budding til hjertet, det er højt og flot, det er bare fast arbejde (håber vi), det er stærk tobak, dingle fedt, fedt, fed syre, fine ting i nips, hovedet op og benene nedad! Høj lego, så det klodser.
Nicolai Eberhard, Hedensted.



Hej Nick,
din spaltefordærver - der har du nok lige stukket grødcontaineren en tur i slangordbogen, hva' min dreng?
Bortset fra det er dine ord taget til efterretning - også selvom de ikke havde så meget med data at gøre. Og så har jeg lige den her til dig:
. . , -
Sådan tegnes Nicolai.
Chris.



C'est dingue

Bonjour, SOFT!
Jeg så bladet i kiosken - det var, som min navnebror Morten "Eger" udtrykte det i sidste nummer, som at blive født påny. Hvem laver for øvrigt jeres rålækre forsider?
Nå, efter en drøj tur hjem (hvor mundvandet frøs til is), fik jeg skåret overtøjet af og satte mig tilrette foran min Arnold. Efter at have læst sidste nummer igennem et par gange, kom jeg frem til følgende:
1 - Kan det virkeligt passe, at det ustyrligt lække spillehalsspil "Space Harrier" bliver konverteret til Amstrad? Hvis ja, hvad bliver vejl. pris så?
2 - Kan man få "Game Maker" og "The Arcade/Battle/Music Creators" til Amstrad? Hvis nej, så ØV!
3 - I skulle vel ikke tilfældigvis have et voodo-billede af programmøren af Amstrad-udgaven af "Commando" selvom det er synd at klippe i SOFT?
4 - Hvorfor er spil til Amstrad grafikmæssigt så dårlige, selv om Ams er mindst lige så god til at lave grafik som Commodore 64?
Det var mine spørgsmål. Og nu til lidt anmeldelse af bladet:
Det hele er godt! F.eks. er det alletiders, at I netop har lidt listninger til hver af de tre supersællert-computere.
Soft Check er noget af det softigste, I har - et virkeligt lækkert indslag! Dog synes jeg, det er synd, at Morten (endnu en navnebror, ha) har været nødt til at bide i dt sure bånd hele FIRE gange i sidste nummer!
Jeg synes også, at Hans Henrik (Hans - hva' fanden, endnu en navnebror ... det MÅ være min dag i dag!) skulle ta' at passe lidt på med den lighter!
Og til dig, Chrissybaby: Bare rolig, jeg bruger ikke dit billede til voodoo.
Merci, very much.
Hans Morten Green, Odense N.V.



Salut, H.M. Green.
Tak for dit franske og det lange brev. J'aime la vie, som der står på "citronerne".
Jeg havde da heller ikke regnet med, du ville voodoo'e mig - dit brev er jo kommet med og alt muligt. Men for at starte fra en af enderne: Vores forsider bliver lavet af forskellige, alt efter, hvem spilfirmaerne og vi selv synes om. Denne gang er manden Thomas Bødker fra København, og han er vores hidtil mest brugte tegner: Han står bl.a. bag vores Uridium- og Infiltrator-forsider fra '86.
1 - Ja, "Space Harrier" er allerede lavet færdigt til både din Amstrad og flere andre populære computere. 179,- kroner skal du bøde for en båndversion.
2 - Jeg skal nok hjælpe dig med at sige ØV! Men til gengæld kan du måske lege lidt med Laser Basic fra Oceans IQ-afdeling. Jeg ved godt, det ikke er helt det samme, meeen...
3 - Voodoo-billeder? Var det en ide? Jeg tror, jeg vil foreslå brevkasse-Hanne at starte "Månedens Voodoo-Offer" i næste nummer til den programmør, der har gjort sig mest upopulær på spilfronten...
4 - Du har fat i noget der, og egentlig hænger det lidt sammen med Commando og de andre konverteringer. På C-64 er de gode nok, men når de bliver droslet op til f.eks. Amstraden, mister de en masse.
Egentlig burde det slet ikke kunne ske. Amstrad har 27 farver at drible med mod 64'erens 16. Og Amstrad har stereo-lyd, mere bruger-RAM (hukommelse) og mulighed for en større opløsning. Men ifølge Soft Check holdet er problemet todelt:
For det første sker konverteringer fra en Commodore og dernæst til Amstrad og Spectrum. Det vil sige, spillet er et C64-spil, man forsøger at overføre til Amstrad og Spectrum. Og noget vil altid glippe ved en overførsel, også fordi det så tit skal gå stærkt (spillet må ikke blive "yt" før det er færdigt).
Punkt to er, at programmørerne for nemheds skyld laver Amstrad-versionen, så den ligner en Spectrum-version. Det skyldes, at de to har den samme mikroprocessor (Z80) og derfor næsten kan deles om den samme maskinkode. Og det er klart, at laver man et Spectrum-spil, vil det aldrig kunne udnytte en Amstrad fuldt ud (sorry, Speccy-fans).
Men når det er sagt, vil jeg sige, at Amstrad-spil sagtens kan være suveræne, når de specielt bliver lavet direkte til Amstrad først. Se bare på Ikari Warriors, Lightforce eller Shogun. Her er det Commodore- og Spectrum-konverteringerne, der kun er blege imitationer.
Men altså: Konverteringer, der oprindeligt er lavet til Commodore, udnytter kun sjældent Amstrads muligheder. Desværre. Og det eneste, vi kan gøre, er at appellere til softwarefirmaerne og bede dem om også at ofre nogle kræfter på Amstrad. Men uden at glemme Commodore.
Au revoir,
Chris.



Vild med både SOFT og TAST!

Hej Chræs!
Jeg er simpelt hen bare vild med jer derinde i Store Kongensgade. Først laver I et fantastisk spillemagasin som SOFT. Det eneste, der er værd at bruge penge på (jeg kan især godt lide, at I tør være kritiske og sætte spilfirmaerne på plads, når de har lavet lort).
Som om det ikke var nok, kommer I sørme også med TAST! FanTASTisk! Jeg kan nemlig også godt lide at bruge min computer til andet end at spille. F.eks. selv taste programmer ind fra bladene og så forsøge at udbygge dem, gøre dem bedre og lægge flere rutiner ind.
Jo, TAST er bare sagen for os, der kan lide at taste vores computer helt ned til chippene. Jeg køber både SOFT og TAST. De supplerer hinanden med den helt rette blanding af stof. En computerejer kan simpelthen ikke ønske sig mere.
Med softig hilsen,
David Eriksen, Ålborg.



Tak David.
Vi ved godt, vi er gode, men så gode vidste vi alligevel ikke, vi var. Men tak for al rosen.
TAST blev startet, fordi mange spil-freaks ikke længere gad taste programmer ind. Og samtidig fik vi breve fra fritidstastere, der var utilfredse med, at listningerne gradvis blev skåret ned i SOFT. Nu har vi altså et blad for begge grupper. Men pudsigt nok har det vist sig, at "opdelingen" ikke har svækket SOFT. Vi har stadig fremgang, så det tyder ikke på, nogen er faldet fra til fordel for TAST.
Tværtimod er der nok mange, David, der som dig køber begge blade. Og får dobbelt så meget ud af det.
TAST er også en klar succes. Nummer to kommer snart i kioskerne, propfyldt med en sand strøm af kvalitetslistninger. Og som du kan se ud af begge blade, er både chefredaktøren og medarbejderne de samme som på SOFT her.
Chris.

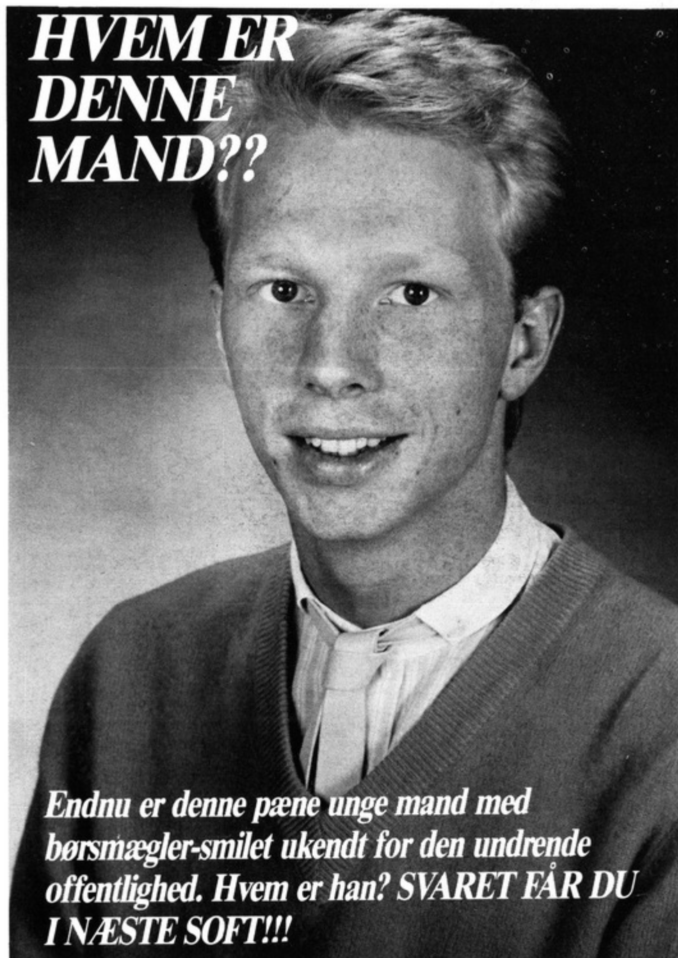


C64 Rules!

Hej CHR$,
Vi er to 64'er-ejere, der bare vil sige til ejerne af Amstrad, Spectrum og alt det andet pak: Fuck. Jeres maskiner kan aldrig måle sig med en Commodore. Jeres maskiner er noget, man træder i ved et uheld, og ærgrer sig over at ha' fået under fodsålen.
Commodore 64 rules! The Best! Ejere af alle andre computere skal tage joysticksledningen og langsomt snurre den omkring halsen. Derefter skal de strammes rigtigt hårdt, til de ikke kan få luft. Og så skal de begraves sammen med deres latterlige computere, så vi slipper for at se dem på denne jord.
Til dem, der så meget som overvejer at købe andet end en Commodore, siger vi: Horn.
Hilsen
Søren og Morten Bo, Nyborg.



Hej drenge,
Jeg er sikker på, Michael Holm fra Commodore Danmark værdsætter jeres ihærdige markedsførinstiltag. Men helt ærligt: Ejerne af de andre maskiner er sikkert lige så vilde med dem, som I er for Jeres. Og sådan skal det også være.
Jeg har selv 64'er, men der er da enkelte spil, jeg foretrækker at spille i Amstrad-udgaven. Og SOFT har jo både spil til Amstrad, Commodore og Spectrum.
Hygjer. Og: Nu ikke noget med at spraye "C64 rules" på togvognene, vel?
Chris.
PS: Hvad er nu det med et nyt kælenavn? CHR$??



GODE DATA!

- når du holder din hjemmecomputer ren og velplejet



PCC-5 er et komplet Personal Computer rensesæt fra AM. Til rensning af såvel floppy disk, som dataskærm og tastatur. Det giver dit anlæg længere holdbarhed, du får færre datafejl, og dermed større glæde ud af dit anlæg.
Så hvorfor ikke ofre et par minutter på sagen i ny og næ.





bedre data med am...

MÅLGRUPPEN

KELE LINE A/S LTD. INC.

THE VIKINGS



Førsteklasses programmør søges

til programmering af spil software på Commodore 64, Spectrum, Amstrad, Amiga, Atari og C 16.

Der kræves fra vores side, et stort kendskab til maskinkode på mindst en af de ovenstående maskintyper.
Du får muligheden for at arbejde med et godt kreativt og velfungerende team af programmører i Danmarks førende virksomhed af denne art.
Eller du kan arbejde på total freelance basis.
Arbejdet vil foregå hovedsageligt i områder, så som software udvikling, program oversættelser og games design.
Færdige programmer har også vores store interesse.

Under alle omstændigheder kontakt os i dag med fuld diskretion:

KELE LINE A/S LTD. INC.

Att. Software udvikling · Kongensgade 1 a - DK 3550 Slangerup
Tlf. 02 78 00 78 - Telex 16600 Fonotelex DK, att. KELELINE - Fax 02 31 23 19

Kele Line gruppen A/S er en 100% dansk ejet virksomhed, der satser stærkt på det internationale spille software marked i hård konkurrence med de førende engelske og amerikanske virksomheder.

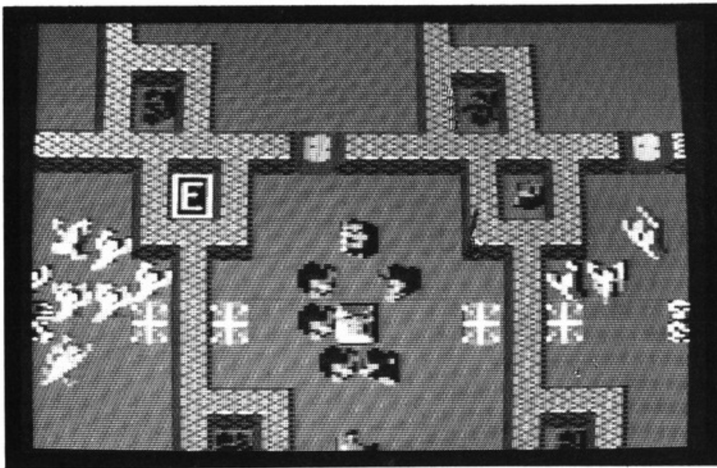
Mesterværket

Som du ser, fik US Gold ikke snøvlet sig færdig med udviklingen af Gauntlet, før lysene på juletræet forlængst havde sat træet i brand. Men det skulle ikke betyde det store, at programmørerne gik glip af det store julemarked. The official conversion of Gauntlet er ganske simpelt spillet, din samling ikke kan undvære!!

Det er helt umuligt...

Men lad os alligevel antage, at du aldrig har hørt om Gauntlet før (hører jeg en masse jo-råb)?
Godt. Gauntlet har ganske simpelt været 85's spillehalsmaskine - a real Atari Corp. game! Enhver spillehalsejer med respekt for sig selv og sin pengepung har mindst en Gauntlet. Til gengæld bruger en hærdet spille-flipper også alle sine sparepenge på maskinen...
Det er bare ren profit.
For at det ikke skal være løgn, har hallerne også haft mulighed for at lave dobbelt profit. Både Gauntlet I og II kom til Danmark i 1985.

Yep, du ser ikke forkert. Gauntlet er færdigt. Og det er bare creme ekstreme...



Gauntlet er selvfølgelig fed grafik, sej tale og 13 i tiltrækning.
Men det, der gjorde den store forskel, var den usædvanlige spilletype. Op til fire personer kan spille samtidig på maskinen. Det er bare et spørgsmål om at skillinge 12 kroner sammen, få valgt en af de fire helte-muligheder og sparke start-knappen helt i bund.

På med stridshandsken

På computeren skal man også vælge mellem de fire helte: Krigeren Thor, Valkyrien Thyra, Troldmanden Merlin og Alfen Questor. Men man kan kun spille to ad gangen. Til gengæld byder computerversionen på mærkbart flere end de oprindelige 163 niveauer - vistnok 512, så forvent ikke at se nogle kort over spillet! Herudover er der jo de hemmelige rum, som man ellers først kan finde i Gauntlet II-maskinerne.
Selvfølgelig bliver computerspillerne også fri for at skulle tage stilling til pladsproblemerne. Hvordan kan man være fire spillere rundt om en lille monitor? Jeg ser overskrifterne for mig. "Skoledreng stranguleret med to joystickledninger" eller "Fire mand a seks fingre om Spectrum-keyboard".
Monstrene og den glidende scroll vil hurtigt få din joystickhånd til at gløde. Ikke nok med, at der er flere monstre i dette game, end jeg har set i hele min computerkarriere, så er man også tvunget til at holde et vågent øje med alle de andre ting.

I hulerne

Ordsproget uden mad og drikke duer helten ikke, kommer virkelig til sin ret i Gauntlet. Din health formindskes rablende hurtigt, og det eneste, der hjælper, er masser af mad og drikke - food og cider.
Men pas på den forgiftede cider. Den koster health og kraft eller medicin!!
Spillet byder på et hav af andre mere eller mindre glædelige overraskelser. Nøgler til dørene, magiske amuletter, fælder og ekstra power.
Allerbedst er udgangene.
Du opdager imidlertid hurtigt, at det kun er en stakket frist. På det nye niveau er plageånderne talmæssigt større (og værre). De kommer længere og længere ind på livet af dig og arghhhhhh.

Heltene

Gauntlet er faktisk ikke et andet "skyd, saml and get the hell out of there"-spil. Vil man overleve længere tid, gælder det om at studere niveauerne og fjendernes karakteristika særdeles grundigt. - Mindst lige så grundigt, som du træner din trigger-finger hver dag!
Valget af helt har også stor indflydelse på resultaterne. Forskellene på heltene begrænser sig nemlig ikke til udseendet.
Thor har en økse, Questor leger med pile, Thyra bruger et kraftigt sværd og Merlin har sine magiske evner.
De har hver en række fordele og ulemper. Hvilken af de fire, der er din favorit, kan kun afgøres af den personlige smag.
Nogle gange er det din fysiske styrke, der gør udslaget, og andre gange de magiske evner.
Hvis I er to, kan man virkelig mærke resultaterne af et godt samarbejde mellem to forskellige karakterer. Med Merlin og Thor går man aldrig helt galt i byen...
Mestrer du det umuliges kunst - at nå igennem hele Gauntlet - kan vi trøste dig med, at Gauntlet ikke er slut. US Gold har snart en hel ny fantasiverden med masser af nye udfordringer klar. Gauntlet expansion cassette skal nok give dig noget at lave i din sommerferie!
Hører du til i de dødeliges rækker, kan vi trøste dig med, at næste nummer vil indeholde masser af tips og oplysninger om din yndling. Be there!

On-screen

Vi er virkelig imponerede over Gauntlet - ikke mindst i betragtning af dets størrelse. Det er dog lettere skæmmende for indtrykket, at man har været nødsaget til at bruge multiload. Men det er jo noget, man må lære at leve med, til næste generation af hjemmecomputere.
Lad os bare få to ting på det rene. Har du computer, skal du også have Gauntlet. Har du spillet, ja, så går det bare ikke uden joystick længere, smartass.
Er den nu smuttet ind på lystavlen?

Morten Strunge Nielsen

Amstrad	
Grafik	11
Lyd	9
Action	11
Tiltrækning	13
Pris/kvalitet	11

Spectrum	
Grafik	10-11
Lyd	8
Action	11
Tiltrækning	13
Pris/kvalitet	10

C64	
Grafik	11
Lyd	10
Action	11
Tiltrækning	13
Pris/kvalitet	11

25 Avenger

- WAY OF THE TIGER II



Det står 0-0 i kampen mod den frygtelige Avenger og søvngængeragtige Ninja Hamster. Begge slås for livet. Og kun du kan afgøre slagets udfald! - Er du dygtug med en pen, vinder du en af de 25 Avenger-spil, som SOFT har smækket på højkant...

"Avenger", også kaldet The Way of The Tiger II, er Gremlin Graphics officielle efterfølger til The Way of The Tiger. "Avenger" byder på action i hurtigt tempo, godt mixet i spil-blenderen med en pæn portion karate så knoglerne knækker. "Avenger" er action med stort A. Og takket være Quicksoft, kan du vinde en "Avenger", hvadenten der står Amstrad, Commodore eller Spectrum på din computers navneplade.

Først skal du dog gøre dig fortjent, vise, at du er en mand med hjertet og joysticket på rette sted.

- Men, advarer Lars Frandsen, Quicksoft, lad nu være med at invadere vores kontorer i din nye gi! Istedet foreslår han, du skal hjælpe den lille Ninja Hamster mod Avenger. Ikke fordi, han ikke selv er Avenger-fan.

- Tværtimod, siger han, jeg er selv helt hooked på Avenger.

Nej, han synes simpelthen bare ligesom den samlede redaktion, at det er så synd for newcomer Ninja Hamster.

Hvem er den mystiske Hr. Hamster så?

"SOFT" ringede rundt i det store udland og fik svaret: Ninja Hamster er udtænkt af en flok syge hjerner hos CRL, firmaet, der også bragte os Samurai, Tau Ceti, Academy, Dracula, Rocky Horror Show og de andre, du forlængst har kørt tynde i computerens datasette.

Hos CRL var de sure over konkurrenten Gremlins enorme succes med både Way of The Tiger og Avenger. Og derfor besluttede de sig for at tage tykt grin på hele genren af karate- og kung fu spil ved at lancere "Ninja Hamster and the Lizards of Death". Spillet, der i skrivende stund endnu ikke er færdiggjort, handler om en uskyldig lille hamster, der skal ud og slå til Søren mod en flok dødbringende firben. Hamsteren, der selvfølgelig ka rate, er en vaskeægte Ninja. Deraf spillets titel.

Men han er desværre også en hamster, og sådan nogle størrelser er jo nogle små størrelser overfor the Almighty Avenger.

Derfor, kære SOFT-læser, mangler vi konstruktive forslag til hvordan CRL's kæledyr kan klare kampen. Altså: Skriv hvordan du ville overvinde Avenger, hvis du selv var en Ninja Hamster!

Send svaret ind til os og deltag i konkurrencen om 25 splinternye "Avenger"-spil fra Gremlin Graphics og Quicksoft. Men husk, at vi skal ha' kuponen ihænde senest den 19. marts kl. 24.00!

Rasmus Kirkegård Kristiansen

Kupon -

Hvis jeg var en Ninja Hamster og skulle kæmpe mod "Avenger", ville jeg... (fortsæt selv historien med max. 50 ord).

Navn:________________

Adresse:________________

Post-nr./by:________________

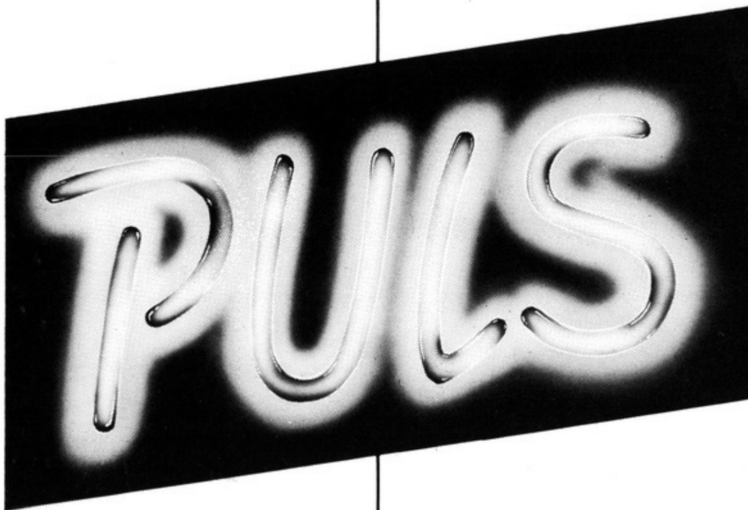
Tlf.-nr.:________________

Alder:________________

Computertype:________________

Udfyld kuponen og send den ind til:
SOFT Avenger-avenger
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K

(Og glem så heller ikke vores sædvanlige: Kun uno-en-ein-one kupon pr. husstand!).



Yes, allesammen: Tag og spænd livremmen, stram selerne og se at komme i svingninger. SOFT PULS er på pletten igen - pakket med scoops og hotte news fra Henrik, Morten og Rapmus K!

DERFOR LÆSER DU SOFT

Du kan jo umuligt forsvare over for mor, pigen, søs derhjemme, far i havnen, fars nye dame eller hvem du nu ser til daglig, at du ikke har læst det seneste nummer af **SOFT**, det eneste, fedeste, mest åndssvage, humoristiske og talentberøvende softwareblad der findes på Guds sønderbombede grafikjord. Derfor, spænd 3-D brillerne på, og æd grafikken på papiret, vi kan jo ikke have at du ikke er med på noderne - og begiv dig så ellers ud på en farefuld rejse ind i det nye nummer. Vi lægger for med en heftig runde PULS!

DE VANDT ALLEYKATS

20 Alleykats var på spil i forrige nummer af SOFT. De blev vundet af de 20, der kunne vride deres syge hjerne og finde på, hvad **Smukke Keith (Mr. Universe 87) Prosser** kunne finde på at sige til skønne **Bill Hewson** eller omvendt. Ikke nok med, at du kunne få et Alleykat spil, men det var såmænd også signeret af selveste Mr. Universe, nej undskyld Keith Prosser. Selv om opgaven var enkel, var det svært for dommerkomiteen at finde de 20 vindere. Der var indsendt over 200 kuponer ialt, og for at gøre det komplet umuligt at vælge den bedste, var de alle ret gode. Det var i hvert fald ikke fantasi, det skortede på i taleboblerne efter de havde været en tur ude at runde hos vore trofaste læsere.

Hvad siger du for eksempel til en samtale som **"De er nu en SKÆG fyr, Mr Prosser"**, og **"Nu ikke NÆSvis, Hr. Hewson"**. Eller **"Hvordan? Kun farvet hår og fuldskæg?"**, hvorpå smukke Keith svarer **"Ja, men husk KONTAKT-linser"**.

Keith og Bille skuler også ud på kameraet og siger **"Der blokkede SOFT os lige for 20 Alleykats"**, **"Ja, de KAN bare det der!"**.

Sådan! Og tak til alle de sjove indsendte svar-forslag. Der er allerede sendt præmier ud til de heldige vindere landet over.

Vi må nok hellere lige indskyde, at da de så konkurrencen hos **Hewson**, var der meget delte meninger om, hvor sjovt det var. De kan gudsketak og lov ikke læse Rassers grove (hø hø) oplæg, men de kunne da læse, at Keith Prosser var blevet kåret som Mr. Universe, og så kunne de tænke sig til resten. Men softwarefolket er meget humoristiske og legebørn som os. No hard feelings, Hewson!



Det ser tyndt ud, men spillet er godt nok: På denne planets overflade skal du bevise, om du har, hvad der skal til for at være en ægte "Star Soldier".

STJERNESEJ SOLDAT

I **Star Soldier** fra **Quicksilva**, er det ikke nok at være soldat, du skal også være god. Dengang en soldat var en fyr, der rendte rundt på jorden og gjorde sit bedste, var der ikke noget særligt ved det. Det er først nu, i **året 2465**, at der er prestige i at være en ordentlig soldat. Det har nok noget med at gøre at det kræver en langt hårdere uddannelse, men når du er færdig kan du med rette kalde dig Star Soldier, titlen på den seneste kassettefuld Quicksilva.

Star Soldier har over 99 forskellige spilleplader. En mængde våben og massevis af kors og bånd og stjerner på. Programmet er ikondrevet. Du starter helt fra bunden som menig soldat, med en hyre på 2.000 dimser. Med disse penge på lommen, skal du starte din karriere. Du skal nu købe våben til din første mission. Du har ikke penge nok til et maskingevær, så du må nøjes med din pistol. Til gengæld kan du købe masser af håndgranater, dynamit, bomber og andre godter. Alle disse valg bliver gjort med joystick, og bliver placeret i dit våbenbælte (du er en meget stærk fyr). Når du har valgt dine våben, skal du vælge en planet at suse ud på, samt et oprør, du vil tvære ud. Hvis det lykkes dig at mase oprøret, bliver du transporteret tilbage til dit rumskib og er nu lidt rigere. Nu kan du købe flere våben og mere ammunition til næste raid. Tænk dig om, skyd vildt og vind. Bliv en **Star Soldier**.



Nu har du selv en chance for at komme til at lave spillene på den nye Streetwise-label fra Domark. Råt nok!

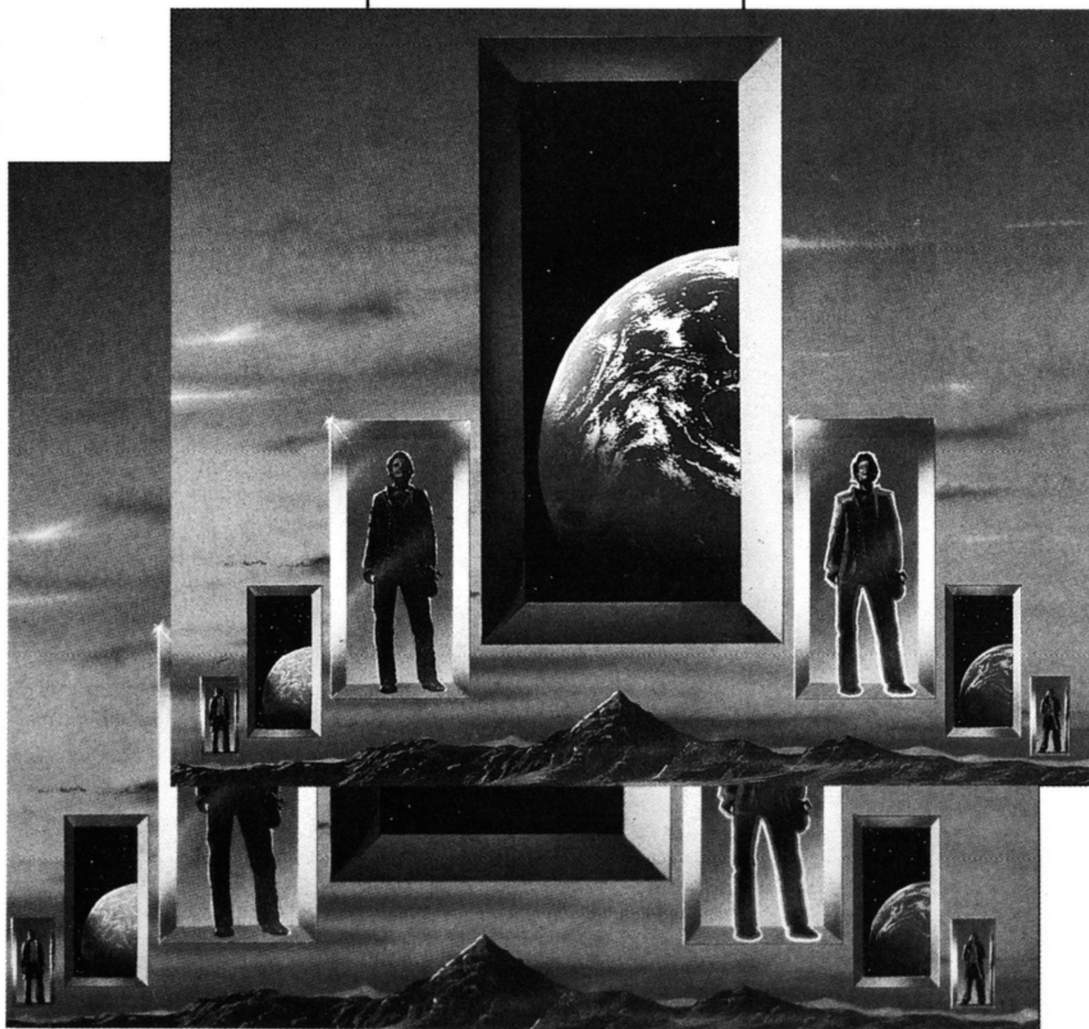
HAR DU TALENTER?

Hvis ja, så giver vi dig hermed chancen for at blive et kendt navn, sådan rent internationalt.

Folkene bag både **Orbix The Terrorball** og det nye **Kat Trap**, firmaet **Streetwise** (en underafdeling af **Domark**), har nemlig just sendt os en telefax. Programmøren **Mark Strachan** fortæller, at de mangler nye spil. Så har du et spil eller bare en god ide til dit superspil, er de interesserede i at høre fra dig. Selv hvis du er uerfaren som programmør. Grib røret og tast 009-44-1 947 5624. Sig, du er med på at lave spil til Domark's Streetwise-label.

FODBOLD FANATIKERE

Hos **CDS** bliver det gjort ordentligt, når de endelig laver noget. **Brian Clough**, kendt englænder, har lanceret sit seneste spil: **Football Fortunes**, og det blev gjort med pomt og pragt i de helt rigtige **Elkjær**ske omgivelser. Lanceringen af CDS»s Football Fortunes foregik nemlig på **Wembley Stadion**, og alt dette for det zany



To verdener, der krydser hinanden. Glæd dig til Double Take fra Ocean.

softwarefolk og så pressen naturligvis.
Selve spillet har naturligvis også lidt med fodbold at gøre. Du er i rollen som fodbold manager, og har et helt hold at tage dig af. Forskellen på "Brian Clough's Football Fortunes" og andre sportsspil er, at "Brian Clough's Football Fortunes" er et bordspil. Dette kombineret med computerens hastighed og fleksibilitet, gør "Brian Clough's Football Fortunes til et meget spændende spil. Spillet består af en disk eller et bånd, en spilleplade, fem farvede brikker, et hold fodboldspillere samt en bunke "penge". Der er vist heller ikke den computer, det ikke er klar til. Atari, MSX, Commodore 64/128, Spectrum 48/128, BBC/Electron, Amstrad PCW, Amstrad CPC, IBM PC og kompatible samt sidst men ikke mindst Apple II. Jo, de mennesker VIL virkelig noget!

TAG, HVAD DU KAN

Det næste, du skal holde øjnene åbne for, er **Double Take** fra **Ocean**. Det er udviklet af **Denton Designs**, der bobler og sprudler af spændende spil. Et kort rif kan måske sætte dig lidt mere ind i sagerne.
Et futuristisk eksperiment forbundet med stor fare, går galt. To verdener krydser hinanden i et **"Time Warp"**. Den ene verden er vores, den anden er fremmed, men alligevel ubehagelig tæt på vores. Herfra kan du så selv bygge videre, og glæde dig til, hvad der bliver ud af det. Ocean lover at der kommer versioner til både Spectrum, Commodore og Amstrad. Der bliver også diskversioner af de to sidstnævnte. Drool!

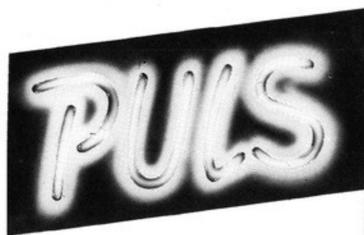
BANKEKØD TIL SLEMME PIXELS

Hvad siger du f.eks til at være en **tough guy** andre steder end på Strøget? Nu kan du også være tough guy foran computeren. **Advance Software** har lavet et spil ved navn **Butch - Hard Guy**. Din opgave er nogenlunde den samme som **Rambo**'s var. Nemlig at befri **"POW's"** (Prisoners Of War). Det siger sig selv, at det ikke er helt ligetil at klare sådan en mission. Du skal først kæmpe dig gennem en række guerillaer, tvære modstanden ud, for til sidst at mase viet'ernes base længere ned i jorden end den var, da du startede.
Der er over 20 forskellige områder at kæmpe på i "Butch - Hard Guy" fra Advance. Vær parat til at rende rundt i junglen, kæmpe mand til mand og rundt omkring i sølle bambushytter. Sagens clou ligger i at lege lidt med sprængstoffer. Spændende, eh? Er du en kylling eller tør du lege med? Den første version af dette tykke spil er Spectrum. Comm og Ams er nok klar indenfor meget få dage.
I en parentes burde vi måske bemærke, at **Advance** er et helt nyt software-firma og at **Butch** er deres første lancering. Bag Advance Software Promotions Limited, som deres fulde navn er, står go'e gamle **Robert Stallibras**, tidligere salgsdirektør hos **Firebird**. Sammen med et par af sine underordnede, brød han op, og nu er de altså igang med deres egen lille biks. Tegner lovende.

QUICKSOFT HÆDRET MED EN GREMLIN

Du kender **Gremlin Graphics**, dem med den grønne grafiknisse som bomærke. Men vidste du, at det er gamesgiganten **US Gold**, der står bag? Eller at den danske softwareimportør **Quicksoft** i København er landets officielle agent? Well, se selv, hvor meget spændende nyt, du sådan får at høre fra de små gryder.
Nu kan du via **SOFT** også modtage det nye Quicksoft katalog over hotte spil. Du skal bare klippe en Gremlin ud og sende den ind til Quicksoft, så får du - ganske uden forpligtelser - deres nye katalog og navnet på din nærmeste datashop. Oveni vedlægger de, fordi du er SOFTig helt igennem, en flot plakat fra et computerspil - klart guf for din væg. Men husk: Du skal sende den lille mand med skægget og huen til Quicksoft, ikke til SOFT - vi har nisser nok herinde på red., endda året rundt. Og vedlæg også en seddel med din navn, alder og adresse, så Quicksoft ved, hvortil de skal poste det gratis katalog og plakaten.
Adressen er: **Team Quicksoft, Bakkegårds Alle 9, 1804 Fr.berg C.**





STAR-BIRD

Rainbirds nye **Starglider**-game, der har været under udvikling i over et år, er nu på gaden. Starglider er allerede blevet udnævnt til årets megaspil på **Atari ST**, men det interesserer velsagtens ikke dig synderligt.
Måske hjælper det lidt, når vi fortæller, at Starglider også findes i Commodore, Amstrad og Spectrum-versioner?
Alle versionerne byder på superhurtig arcade action, fabelagtig vektorgrafik og flot lyd. **Starstrike II** har endelig fundet sin overmand!!
Tag en kigger i en rap computerforretning.

NYT FRA DOWN UNDER

De syge hjerner hos **Melbourne House** har mange jern i ilden for tiden.
Inspector Gadget er en populær fransk anti-helt, der hærger fjernsynet i mange andre lande end Danmark... Overbetjent kluddermikkel, der i reglen bliver reddet af en kat eller en hund i det sidste øjeblik. - Med andre ord, tegnefilmens **inspektør Clouseau.**
Gadget har en hat, der er fuld af apparater (gadgets), lige fra telefoner til helikopterrotorer. Spillet foregår i et cirkus, som en gal fyr (**Dr. Claw**) bruger til at dække over sine planer om at kvadre verden.
Game't er i tre afdelinger og lokker med en tegneserieagtig grafik.
Mike Singleton arbejder efter sigende på et nyt projekt, der går under kodenavnet **Throne of Fire**.
Spillet er for en eller to spillere og byder på en **Spy versus Spy**-opbygning.
Plottet, spiltypen og datoen, Melbourne regner med at overskride, er endnu velbevarede hemmeligheder. - Men bare rolig, vi skal nok snuse et eller andet op!
Melbourne House kommer også med en fortsættelse af **The Hobbit**, der skal hedde **Where Hobbits Dare**.

TIL RECEPTION

Tilbage i december (den 5. december for at være helt præcis) var hele SOFT-holdet indbudt til druk.. øhh, reception hos det første rent danske softwarehus, **Kele Line**.
Efter ca. 1½ times kørsel i ring, lokaliserede vi endelig flækken **Slangerup** - og et par kvarter senere fandt vi frem til Kele Lines prægtige kontorlokaler. Fantastisk ikk'?
Her blev vi modtaget med åbne arme af to vaskeægte vikinger, hele Kele Line-staben samt en lettere opstemt **Carsten Holløse** fra **Worldwide Software** - jo, Rasmus K's påstand var rigtig nok, der var opstillet et fadølanlæg...
Efter at have spildt en del tid foran Keld's kæreste eje (nej ikke computerne, men ølanlægget, dit kvaj!) var vi klar til at se nærmere på de nye Kele Line games. Så dagen trods alt ikke helt mislykket!
Rygterne vil i øvrigt vide, at SOFT-holdet ikke bare gik hjem og sov efter Kele Line-turen. Men det er selvfølgelig løse rygter uden det mindste hold i sandheden.
Rasmus K og **Morten** lagde sig godt nok syge ganske kort efter udflugten.
Havde Rasmus virkelig creme i hornet eller var det tømmermænd? Var Morten til udpumpning, eller havde han bare influenza?
Ja, se, se, kære læser det vil aldrig blive opklaret!



Inspector Gadget er en fransk anti-helt, der nu dukker op på de små computerskærme i det ganske land. Takket være Melbourne House.

FROM ROME WITH LOVE

PSS, dem med simulationerne, er klar med **Annals of Rome** - baseret på det romerske riges storhed og fald.
Spillet starter i år 273 før **Kristus**, hvor **Rom** i realiteten har overtaget **Italien**. Du sidder imidlertid langt fra krigsskuepladsen - i det romerske senat. Men det er dig, der bestemmer skatteprocenterne, militærbudgettet og hvor hæren skal indsættes.
Om imperiet vil visne eller vokse i dine hænder, kan du kun finde ud af ved at spille Annals of Rome...

SPQR



DATA-RADIO LANDET OVER

Der er fuld gang i æterbølgerne landet over. I **Viborg** kører de dataradio, på **Fyn** er der dataradio og i hovedstaden er der **Data-Voice**. Ja, og selv **Danmarks Radio** startede i efteråret en serie programmer kaldet **Databixen** - bistået, naturligvis, af **SOFT** (Rasmus Kirkegård Kristiansen).
Nu er der også dataradio i **Ålborg**, Stationen, **Radio Ålborg,** sender på 92,2 MHz og bag **"Computerbixen"**, som det faste dataprogram er blevet døbt, står en flok gæve nordjyder: **Ole Gjermandsen, Peter Frillerhøj** og **Kim Laursen**. Alle har de C64 og på grund af dem, startede de programmet for andre ligesindede.
Computerinteresserede nordjyder kan tune ind på "Computerbixen" hver fredag fra kl. 18.30. Som næsten fast programpunkt er udover spilanmeldelser og hitlister også en direkte telefonlinie til Rasmus K, chefredaktør på SOFT, som bringer hot news fra hovedstaden.
"Computerbixen" kan kontaktes på 08-12 50 00.
På **Radio Århus** kører de også data-radio. Her er det **Søren Dahl**, som står for løjerne, og også han har med jævne mellemrum en glødende telefonlinie til SOFT's Rasmus K. Kristiansen, som bringer varme nyheder til de århusianske lyttere.

AGENT 007

Der vel ingen, som har glemt **Domark**'s pænt sagt mislykkede forsøg udi agent-genren endnu? Kæmpe-floppet hed **A View to a Kill**.

Senere har Domark overgået **James Bond**-licensen med **Friday 13th**, der ganske enkelt var værre end gennemsnittet af budget-titlerne...

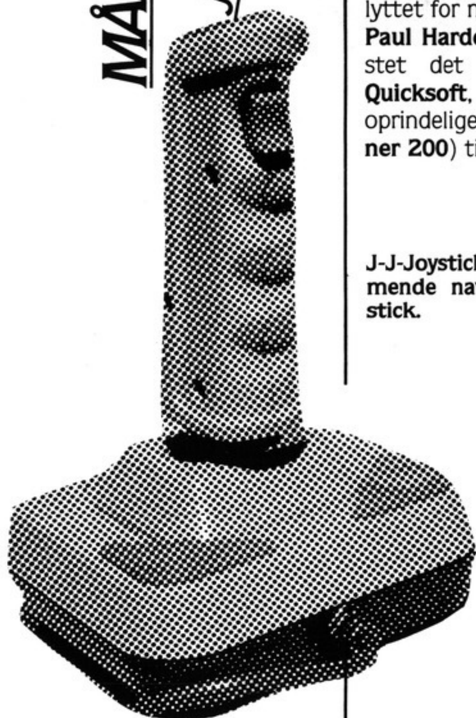
Men der skal mere til at slå Domark ud.

Programmørfyrene arbejder i øjeblikket på den gamle James Bond-film, **Live And Let Die**. Et spil, der gerne skulle være en masse nyt om (forhåbentlig også en anmeldelse) i næste SOFT.

Men det bliver ikke den eneste 007-udgivelse i år. Domark satser også på dette års James Bond-film, **The Living Daylights**. Mere om det, når tiden sig nærmer...

Nu kommer der mere James Bond computeraction fra Domark. Vi krydser fingre for, det er bedre end deres første forsøg med View til A Kill.

MÅNEDENS SOFT JOYSTICK



J-J-J-JOYSTICK

Nej, vi hverken stammer eller har lyttet for meget til **V-V-Voice** og **Paul Hardcastle**. Vi har bare testet det nyeste joystick fra **Quicksoft**, og de har ændret det oprindelige engelske navn (**Winner 200**) til det noget mere danske **J-J-Joystick**. Jo, sådan skal det faktisk både staves og udtales, når du spørger efter det i forretningen.

J-J-Joystick koster 198,- og har fire fireknapper, heraf halvdelen på håndtaget. I sticket ligger hele seks microswitches, og undernеden sørger fire sugekopper for at det er bøffet godt fast til bordet. Selve pinden er formet efter hånden og farven er lysbeige - den matcher med en C-128 eller en af de nye 64'ere. Og det bedste af det hele: J-J-Joystick har en ledning på 1.5 meter!

J-J-Joystick er Quicksofts stammende navn på månedens joystick.

DØDTRIST DEATH WAKE

Lad os citere en **Bug-Byte pressemeddelelse**: **"Death Wake** er bedre end **Beach head**, og så er det et billigspil!"

Well, well. Det må simpelthen være nære slægtninge til programmøren, der har fundet på den omgang floskel for at skåne den kære dreng for livets barske realiteter - Kun en mor kan elske dette spil!

Vi tog en lurer på Death Wake i Commodoreversionen, og alene navnet er belastende for Bug-Byte. Spille kan nemlig IKKE vække de døde, snarere tværtimod. Vorherrebevares for noget slattent snottet rod. Det er næsten værre end det, de præsterer fra svensk side.

Bug-Byte blærer sig med deres **bombere, E-Boats, destroyere** og **minefelter**. Det skulle altsammen være med til at gøre spillet spændende, men den duer altså ikke, Grønberg. Kom ikke her og bliv væk og tro, at du har været her. Vi er godt nok glade for at modtage spil til anmeldelse, men Death Wake fra Bug-Byte var vi bedre tjent med at gemme, til der kommer Internationalt **Melodi**sk **Grand Prix**. Så har vi da noget at bruge båndet til.

PULS

KONKURRENCE MED STIL

Vi har før nævnt, at når de engelske laver konkurrencer, er der ingen smalle steder. Og samtidig er det klart, at **Domark** i forbindelse med deres **Trivial Pursuit**-succes skal have en konkurrence stablet på benene. Hvordan gør man så, når det rigtigt skal fejres med stil. Jo, først og fremmest sørger man for at få bladene til afholde semifinaler indenfor hvert blads læserskare. Derefter har man en præmie, der siger spar to til alt. I Domarks tilfælde: Et Trivial Pursuit med brikker og terninger af ægte **guld**, til en værdi af **mere end 100.000 danske kroner.** Det er s'gu da noget af en sjat, tænk på hvor mange SOFT, man kunne købe for sådan en sum. Du kunne få fast abonnement i 604 år og lidt til. Så hvorfor ikke? (Selvfølgelig giver vi et stk. friabonnement ved samlet køb af min. 500 år, vi er da heller ikke fedtede).

Nå, tilbage til konkurrencen. Der blev trukket 15 finalister fra de forskellige blade. Disse finalister blev inviteret til **Cafe Royale** i **London**s **West End**, hin fantastiske 13. december året 1986 (sidste år, du ved nok).

Alle finalister fik hele opholdet betalt med alle omkostninger dækket - og de, der ikke vandt noget, fik Domarks sidste nye udgave af Trivial Pursuit med hjem under armen: **Genious II edition**.

Som vært var en kendt TV-speaker fra et quiz program, **Johnny Ball**. Han kører quizen **Think of a number and think again.**

Hele konkurrencen blev delt over to, og da finalisten var fundet, blev præmien overrakt under stor hujen og hurraråb. Se det var en dag, der var værd at huske (især for vinderen, VÆRD, fattede du den).

MERE NYT OM C.S.A.

Nu er det ikke længere nødvendigt at tilkalde **Superman**, hvis der er problemer med fremmedelegmer, der generer vores atmosfære. **Cosmic Man** er nemlig kommet, hovedpersonen i det nye **Cosmic Shock Absorber** spil fra **Martech Games**.

Vi skrev lidt om spillet i sidste SOFT, og denne gang har vi opsnappet en rapport om Cosmic Mans første møde med den undrende offentlighed. I næste nummer håber vi at kunne bringe hele historien, men anyhow - here goes...

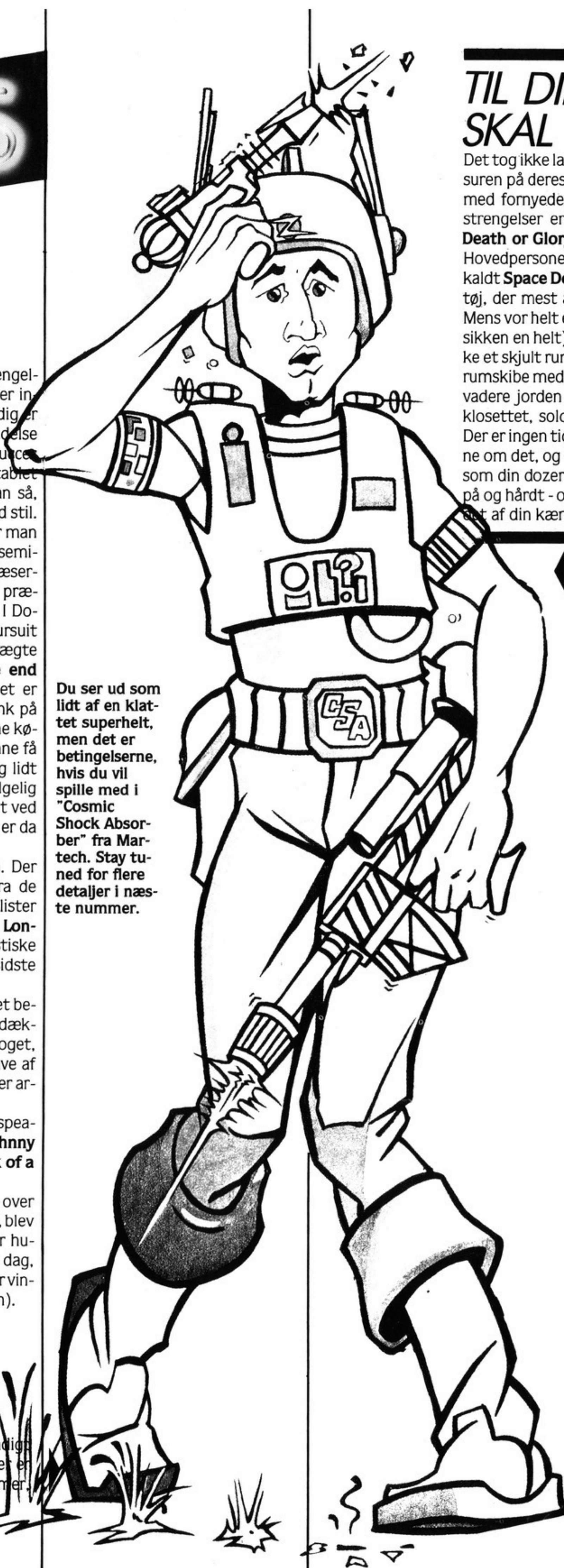
Det var en mørk og stormfuld nat i et lille hvidt hus i Wash DC. En ældre mand var ved at skænke sig en kop kaffe ("kaffe gi'r dig et kick"), men han så bekymret ud. Hele hans land var i en dyb krise, og han rev sig i de sidste hårtotter.

Pludselig så han op. I vindueskarmen stod en ægte Nørd - komplet med gul baseballhjelm og en alt for lille rød redningsvest.

Præsidenten slap håret og udbrød "Hej, Cosmic Man", og den latterlige figur svarede: "Yeah, Far out man" hvad er dit problem, lille præssebasse.

Præsidenten forklarede, hvad der næsten havde kostet ham hans sidste toupe. Grunden var, at fabrikken, hvor de laver tid og rum, var ved at falde fra hinanden. Den blev nemlig angrebet af gulerødder, maskingeværer, barber-robotter og meget andet ondt. Verdens nye superhelt tog straks affære. Han skulle bare lade batterierne på sit dødbringende våben: **Haemmoroid IV**. Så var han klar til at drage i kamp, men lige inden præsidenten fik sagt tak, blev skærmen sort... Hvad mon der skal ske?

Martech kalder det for 3D Blasting Fun. Så er spørgsmålet bare: Hvad kalder du det?



Du ser ud som lidt af en klattet superhelt, men det er betingelserne, hvis du vil spille med i "Cosmic Shock Absorber" fra Martech. Stay tuned for flere detaljer i næste nummer.

TIL DIN ÆRE, SKAL DET VÆRE

Det tog ikke lang tid for **CRL** at komme sig over censuren på deres adventure **Dracula.** De har taget fat med fornyede kræfter, og resultatet af deres anstrengelser er blevet belønnet - i form af spillet **Death or Glory** til Amsie, Com og Spec.

Hovedpersonen i Death or Glory er piloten af en såkaldt **Space Dozer.** En "Space Dozer" er et lille køretøj, der mest af alt ville svare til vores bulldozere. Mens vor helt er på arbejde (han er skraldemand, øv sikken en helt), kommer han pludselig til at afdække et skjult rumskib. Fjenden havde gemt en række rumskibe med nedfrosne soldater og ventede at invadere jorden indenfor kort tid. Nu brænder tørklosettet, soldaterne vågner, og du er helt alene. Der er ingen tid til at alarmere nogen. Du er helt alene om det, og det bliver du ved med at være. Eftersom din dozer ikke har nogen våben, må du gå lige på og hårdt - og bruge dozeren som rambuk! Udfaldet af din kæmpen bliver enten "Death or Glory"...



Hvaba! Endelig er de ved at lære det, svenskerne. Sådan ser grafikken ud i "De tre musketerer"...



TRE, MÅSKE FIRE

Mere nyt fra Sverige? Hjælp! De dårlige erfaringer fra tidligere må dog nok stilles til skamme, for nu taler vi om **RGB Team** - et udviklingshold, der aldrig før har lavet spil, og som derfor ikke burde blive besudlet af alle de andre svenske "programmørers" (hal) forsøg på at lave spil.**RGB Team** har netop via **American Action** lanceret afsnit 1 i afdelingen for **Computer Novels**, romaner pr. datamat. Titlen er **De tre Musketerer**, og synes du, det lyder bekendt, kan du takke en vis herr **Alexander Dumas**. Det var nemlig ham, der i sin tid skrev bogen, men hvad de støvede sider manglede, får du nu: Lights, camera, action!

Der er fire dele i spillet, hver eneste fyldt med 63 K massiv data. Selve spillet er bygget op over en række digitaliserede billeder, og indeholder seks helt nye stykker "film" musik, der ialt giver 15 minutters musik. Der kommer forskellige versioner af **The Three Musketeers** til Commodore 64, Commodore 128 (med ekstra grafik) og Commodore Amiga.

Og det bedste af det hele: Fremover kan vi forvente os endnu mere fra RGB Team, American Action og Computer Novels. Hvad siger du f.eks. til **Ivanhoe, Kong Arthur, Den lilla** (eller var det **røde**) **Pimpernel** og **Jorden Rundt i 80 dage**.

KNUS KUGLERNE

Det er forhåbentlig ikke vores fremtid, der er tale om. For den er der vel ikke nogen, der ønsker knust. Ikke desto mindre har **CRL (Computer Rentals Limited)** kaldt et nyt el gamo for **Ball Breaker**.De må jo tro, at vi allerede er trætte af at spille **Room 10.** (Hvis de tror det, så har de ret). Selve spillet kunne godt minde rent handlingsmæssigt om de tidlige TV-spil, der hed **Break Out** eller noget lignende. Det handler om, at du har et bat, der kaster en bold mod en murstensmur foran dig. Dit mål er at ødelægge muren og fortsætte til næste level for at begynde forfra med en ny mur.

De forskelligtfarvede brikker i muren får bolden til at reagere forskelligt, sådan at det skulle blive svært. Nogle af murstenene ændrer boldens vinkel, andre ændrer hastigheden og der er endog nogle, der smadrer bolden til to. For at gøre det svært (nu kommer det) har CRL puttet nogle **små bæster** ind bag muren. Disse fyre fiser frem, hvis deres sten bliver flyttet, og de må og skal ødelægges. Ammunition til at skyde uhyrerne får du ved at vælte andre sten ned. Et spil til både Amstrad, Spectrum og Commodore.

FEM FIRKANTER

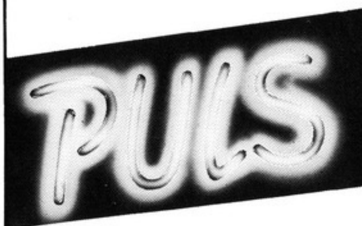
er vist nok det nærmeste, vi kan komme en fordansket oversættelse af **Bubble Bus**'s seneste lancering til Spectrum, Amstrad og Commodore. Spillet hedder nemlig **The Fifth Quadrant**, og er et arcade-adventure. Du styrer sammen med dit mandskab et galaktisk redningsskib, der hedder noget så smukt som ORION (opkaldt efter Ford'en, gedit?). I skal sammen undersøge et helt nyt afsnit af universet, der bliver betegnet **The Hercules Cluster**. Hele mandskabet ombord på Orion er frosset ned og har været undervejs i lidt over tyve år nu. De bliver overtaget af en flok mekaniske rumvæsener kaldet **Zimen**. Når I alle vågner op igen er en række af forsvarssystemerne og alle de andre computer enten slukket eller reprogrammeret i et andet uforståeligt computersprog. Nu er det op til dig at få skibet på ret køl, men pas på: Din værste fjende er tiden, og du har ingen ordentlig planlægningskalender med.

Selve spillet indeholder over 250 rum, flere programmerbare robotter, mange forskellige levels, elevatorer og meget meget mere.

SKYGGERNE

I **The Edge**'s nye **Uridium**-clone (skulle dog være bedre end klassikeren) er du dykket ned i **Mike Shadow**'s rumdragt.

Mike er en kamppilot, der skvulper rundt i galaksen i sit fragtskib **X111-7S-C50** (lyder som noget fra varedeklarationen på en mælkekarton). Turene går mellem de forskellige handelsstationer, og det hele er bare dødkedeligt.





Basil Mus, Disneys svar på Sherlock H., stiller skarpt på kikkerten. Nu er spillet også på vej.

BØRNEFILM

Har du lagt mærke til titlen **Mesterdetektiven Basil Mus,** men tør du ikke gå i biografen og se noget mindre end **Cobra**, giver **Gremlin** dig en ny chance.
De har nemlig købt computer-rettighederne til **Basil The Great Mouse Detective**, den seneste tegnefilmsnyskabelse fra **Walt Disney** tegnefilmsstudierne i **California**. Så det varer nok ikke længe, før det checkede anmelderhold skal i felten med lup og detektivhat. - På jagt efter den onde **Professor Rottogan...**

TRIAXOS

Har du endnu en gang lyst til at dykke ned på universets uendelige dybder, er der en vis chance for, at **Triaxos** fra **Reaktor Software** kan dække dit umiddelbare behov.
Du skal faktisk helt ned i dybet af universets mørkeste afkrog, hvor **Triad**'s fængselssatellit - **Zed** - er placeret. Her skal du befri en fange, før turen går mod mors kødgryder på ny.
Men tag ikke for afslappet på opgaven. Fængslet er firkantet og har nye farer liggende i hvert rum. Desuden er der en tidslimit for aktionen.

RED JORDEN - IGEN!

Så skal du til det igen for Gud ved hvilken gang i computerspillenes korte historie: Save the world.
Få spændt atomspalteren over skulderen og monter det sidste nye grej forrest på atmosfærefræseren. Og hvorfor så det, kan man jo spørge sig selv - det er jo kun den gode gamle jord, der er i fare igen.

Spillet hedder **Nuclear Countdown**, er til Spectrum og kommer fra **Atlantis**. Og firmaets **Carole** indrømmede det da også lige ud, da vores Rasmus K. spurgte hende - hun sagde: "OK, Nuclear Countdown er ingen stor nyskabelse og originalitet er der heller ikke meget af. Men til prisen er det da alletiders."
Spillet koster under 40 kroner. Det gør ALLE spil fra Atlantis Software iøvrigt, for firmaet er et helt nystartet billigspilsfirma, som vil ta' kampen op mod bl.a. **Mastertronic** og **Firebird Silverrange**.
Ud over Nuclear Countdown, har Atlantis også netop lanceret **League Challenge** (Spectrum), **SAS Assault Course** (Amstrad) og **Escape from Khoshima** (Amstrad).
Der er endnu ingen importør, men smid tre pund pr. spil i en kuvert og send det over til **Atlantis, 28 Stanton Rd., London SE25 5AG, GB.** Så kommer spillene med posten.

Henrik Bang, Morten Strunge Nielsen og Rasmus Kirkegård Kristiansen



Atlantis laver spil til 2 pund pr. stk. plus et ekstra pund i porto. "Nuclear Countdown" er et af dem, og temaet er det velkendte fra 117 andre spil: Red jorden, mester.

KARATE SPECIAL



I det sidste års tid har karatespil været blandt det mest hotte. Vi sætter lup på 10 af dem - otte er testede og to er preview'ede.

Der fandtes ikke nogen computerspilgenre, der hed karatespil/martial arts, før Exploding Fist fra Melbourne House så dagens lys.
Til gengæld kan man diskutere, om Fist er det bedste.
Karatespillet har nemlig haft en så fantastisk gennemslagskraft hos såvel bruger som programmør, at udbuddet af karatespil forlængst har rundet et halvt hundrede stykker.

Hvorfor nu det?
Ja, det hænger nok i særlig grad sammen med, at karategamet bygger på en radikalt anderledes tankegang end de andre. En blanding af manddomsprøve, fortid og rå action, der garneres nydeligt af spillerens temperament.
Indenfor det sidste halve år har vi dog også været vidne til at karatespillet alene ikke har kunnet holde brugerne fanget i al evighed. For at have en ærlig chance, skal spillene enten ligge langt fra karate eller mix'e karate-typen med nogle andre ingredienser.
En flad skærm med to karatekæmpere kan ikke længere blive super-top sællerten. Og det beviser nogle af de nyere programmer. Thai Boxing, Uchi Mata og ikke mindst Avenger ligger langt fra det, man sædvanligvis forstår ved betegnelsen karate.

Tarzan er på det nærmeste et rent arcade adventure, og i Flash Gordon kan dine karatetalenter kun hjælpe dig i den første trediedel af spillet.
Legend of Kage nedstammer i lige linie fra spillemaskinen af samme navn.
Yie Ar Kung Fu II og Fist II hører til efterfølgernes tyranni - der er en cocktail af karate og arcade/strategi-ideer...

Thai Boxing

Lad os skrue forventningerne en tak nedad, med det suverænt letteste spil - Thai Boxing fra Anco.

Thai Boxing er en krydsning mellem to sportsgrene, boksning og karate. Som man nok kunne tænke sig, er denne sport ikke for tøsedrenge. I Thai Boxing findes der ingen faste regler og ritualer, målet helliger midlet.
Eftersom målet er at vinde, behøver vi vel næppe skære dette yderligere ud i pap.
Thai boksernes ansigter (der er placeret i den øverste del af skærmen) er ikke altid er lige kønne. I takt med, at modstanderen får slag og spark ind på dig, begynder blodet nemlig lige så stille at vise sig...
Efterhånden som bokserne trættes, begynder man at kunne iagttage et fald i deres kraft (stamina). Hvis kraften når nulpunktet, har modstanderen vundet.
Men det er yderst sjældent at vinde på den måde. Normalt vinder man på points. Den der har bokset flest points sammen efter tre runder a et minut, bliver kåret som vinder.
Der findes seks sådanne levels med tre runder. Hver level har sin suveræne baggrundsgrafik og jævnt stigende sværhedsgrad.
Men det skal man ikke lade sig afskrække af, for Thai Boxing er utroligt let at mestre.
Hvis man sørger for at have sin bokser i konstant bevægelse ved at skifte mellem flyvespark (flying kick) og sparket, der tager benene på modstanderen (sweep kick), er det på ingen måde umuligt at nå frelst igennem de seks levels!
Baggrundsbillederne er ganske pæne og lyden rimelig.
Animationen af de to sprite-bokser er ganske god, og den lille detalje, hvor bokserne laver kolbøtter efter hver runde ganske "sød".
Spillets indhold er til gengæld alt, alt for tyndt, medmindre man går over i two player-mode, og er enig om at droppe "det sikre trick".

Grafik	9
Lyd	8
Action	8
Fængslende	7
Pris/kvalitet	7

Uchi Mata

Det næste program i køen er straks mere interessant. Alene den afvigende handling gør det værd at anmelde.
Efter at have set 1001 karate-spil, bringer Uchi Mata en behagelig afveksling til huse. Originaliteten kaldes også Judo i visse kredse...
Uchi Mata er langt mere end et "slå bedst, først og mest"-program.
Lige så snart, man starter på at spille Uchi Mata, står det klart, at der både kræves strategisk tænkning, hurtig handling og gode reaktioner, hvis man ikke kan finde sig i at være kludedukke for computer-modstanderen.
Når man er nødt til at placere sine ben på en bestemt måde i virkelighedens verden, bør det ikke være anderledes på en computer. - Og det er det heller ikke med Uchi Mata i computerens hukommelse.
Programmet byder kun på ni forskellige judo-bevægelser. De bevægelser, hvor modstanderen skal holdes fastlåst i 30 sekunder på gulvet, blev nemlig opgivet på forhånd, "som ikke tilfredsstillende nok", for de action-tørstende computerfreaks.
Den britiske judo champion, Brian Jacks, der har fungeret som rådgiver for Martechs projekt, har det såkaldte Uchi Mata som ideal. Så nu ved du også, hvorfor Uchi Mata hedder Uchi Mata...
Uchi Mata ER virkelig også et imponerende kast - først griber man om modstandernes skuldre, svinger, hiver benene væk under ham, for endelig at kaste ham over skul-

KARATE SPECIAL

drene for fuld kraft!
Programmet (eller næsten snarere simulationen) er uhyggelig godt lavet. Man kan se kvaliteten af sit greb om modstanderen ved et tryk på fire-knappen, og der er et specielt fod-display, der viser spilleren den korrekte fodplacering.
Vort indtryk af grafikken var ikke meget mere end positiv. Der findes ikke masser af nye baggrunde, ligesom i Thai Boxing. Men sprites'ne er da store, klare og hurtige. Lyden er i øvrigt også et godt stykke foran Thai Boxing - for ikke at tale om tiltrækningen...

Grafik 8
Lyd 9
Action 8
Fængslende 10
Pris/kvalitet 9

Fist II

Lad os starte fra den forkerte ende af til en afveksling. På side to af Exploding Fist II - The Legend Continues - ligger et træningsprogram ved navn Tournament. Programmet er ikke ment som andet end genoptræning af de gode gamle Fist-talenter, men wow, er det bare fire gange så flot!
Det træningsprogram hang, og hænger, vi for alvor fast i. Og selve FIST-spillet på side 1 er også ret heftigt.
Ser det bare godt ud, er musikken bare fed og siger din sprite spar to til det meste, eller hur?
Læg venligst også specielt mærke til de rå skyggevirkninger! Spillet er bare for godt til at være sandt. Det var det også! Den første gang måtte vi ned at æde grus og finde os i at krympe sammen, så det eneste spor af figuren blev en lille skyggeplet - der også forsvandt til slut...
Når det gælder om at komme i gang bør du især satse på at slå kolbøtter og udføre flyvespark. Det er nok også smartest at gå til højre, hvor der kun står en bondesoldat, før du kommer ind i et "interessant" hus.
Vælger du vejen mod venstre, kommer der nemlig nogle huler, hvor der står krigsvagter og senere shoguner på spring...
Tager du de råd til dig, vil du ret hurtigt kunne nå temmelig langt. Man er nødt til at slå kolbøtter over huller i gulvet. Vægge, der ser anderledes ud, vil åbne til nye (og nødvendige dele af huset) rum ved et velrettet flyvespark. Det er også muligt at fortsætte af den valgte rute, selvom der er en bondesoldat i vejen.
Ved rigtig brug af tips'ne kan du nå ud til en slette med pantere, der "stjæler" al din energi, når I støder sammen. Og det er jo bare det fede, ikk'?
At Fist II har et par programmeringsfejl nogle få steder, kan ikke spolere et så stort spil. Og så får du jo to spil, et på hver sin side af båndet.

Grafik	10
Lyd	10
Action	10
Fængslende	11
Pris/kvalitet	11

Avenger

Nogle kaldte det Return of the Tiger, flere brugte titlen Way of the Tiger II, og andre igen kunne hverken finde hoved eller hale i navneforvirringen.
Endnu flere fik ondt i hovedet, da Gremlin slap navnet Avenger løs... Avenger har også været en kilde til heftige hovedbrud, da det langt om længe nåede redaktionen. Ikke fordi det er dårligt. Men tænkeren skal i højeste gear, hvis missionen skal have mere end 0.0001% chance for at lykkes!
I instruktionerne til Avenger fortæller Gremlin alle os dødelige, at The Way of the Tiger "bare" var et træningsprogram. Nu hvor træningen er vel overstået, skulle du være fit for fight - slaget kan omsider begynde.
Baggrunden for kampen er, at Yaemon Grand Master of Flame har myrdet Najishi (ja, det hedder din far altså, kvaj) og tyvstjålet Kettsuin-rullerne. Så du har faktisk mulighed for at slå to fluer med et smæk - hævne din far og hjælpe guden Kwon med at få sine ruller tilbage. Uden rullerne vil Kwon brænde for evigt i helvede!! Så guden er temmelig vild med dig.
Rent faktisk er Kwon så glad for dig, at han vil forsøge at styrke din udholdenhed og indre kraft, hver gang du trykker på 1-tasten. Kwons tålmodighed er stor, men lad være med at misbruge den - for ellers dør du!
Du starter udenfor "The Quench Heart Keep", hvor du skal finde nøglerne for at komme indenfor. Når først du er kommet indenfor, finder du imidlertid ganske hurtigt ud af, at oplevelserne udenfor har været det rene barnemad.
Der står stadig mere end 250 scrollende skærmbilleder mellem dig og Kwon's frihed. Og så er det heller ikke lige meget, hvilken vej du vælger. Et eneste forkert trin, og du kommer til at sidde fast.
Råspil på Avenger, for er der noget federe end at løbe forvildet rundt og banke vagter ned, samtidig med at man leder efter nøgler?

Grafik	10
Lyd	9
Action	11
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

Legend of Kage

Med The Legend of Kage bevæger vi os over i den lidt mere bizarre del af kampspillene.
Her skal du, som den dristige ungersvend ved navn Kage (et navn, der på dansk lægger op til visse uheldige gastronomiske associationer), redde en japansk skønhed, prinsesse Kiri. Da det desværre forholder sig sådan, at prinsesser ikke er nogen, man sådan uden videre bare "redder", skal du selvfølgelig forcere utallige forhindringer først.
Dette nærkamps-scenario tager sig ud i Japan, hvilket til fulde forklarer, at den, der så skamløst har bortført prinsessen, går under den beskedne betegnelse Dragon King. Forhindringerne består af hr. Dragons anmassende håndlangere, der tilsyneladende kun er i besiddelse af et ganske overfladisk kendskab til kampkunstens ædelmodige principper. I hvert fald bliver alle disse nikkedukker ved med at falde ned, fra nær og fjern, for at stoppe denne rørige knægt, der så akut, af følelsesmæssige årsager forsøger at befri prinsessen.
For i det hele taget dog at have en lille chance for at nå frem og fortælle Kiri, hvor højt du elsker og begærer hende, er du skolet i en af de bedre ninjaskoler. Der har du ikke blot lært at håndtere et sværd, men også at undgå dine modstanderes våben, der så ivrigt stræber dig efter livet.
I Legend of Kage er du i besiddelse af en lang række undvigelsesmanøvrer samt en velforsynet serie af hug, slag og spark.
Selve bevægelserne, der udgør kampscenen, foregår dog ikke på den allermest imponerende måde. Særligt yndefulde kan man ikke kalde The Legend of Kage's hakkende og flimrende bevægelser, der mest af alt forleder een til at tænke på de tidlige Marx Brothers film eller et syv-tal i grafik karakter-bogen.
Men action savner spillet i det mindste ikke. - Antallet af modstandere er ganske overvældende, også selvom de så fantasiløst har det med blot at dumpe ned fra himlen...

Grafik	7
Lyd	8
Action	9
Fængslende	7
Pris/kvalitet	7

Tarzan

Aiiiiiaaaaahhhh. Enhver, lige fra Kongos vestkyst til Danmarks yderpunkter, kender hylet.
Det tilhører abernes konge og svømmeren Johnny Weissmuller. Afrikanske folkesagn og amerikanske tegneseriehæfter fortæller historierne om mandens bedrifter. Den lille forældreløse dreng, der lærte at klare sig blandt junglens dyr.
Meget senere viste samme fyr sig, i form af den engelske adelsmand John Clayton - lord Greystoke - i en biograffilm, som Martech da også har sendt os en VHS-kopi af. Men Tarzan var stadig dyrenes konge, der holdt allermest af sit jungle-rige.
Så han bliver ikke alt for ked af det, da det igen bliver nødvendigt at skifte fra det dødkedelige jakkesæt til sine korte jungle-shorts.
Men det er Jane til gengæld. Hun er nemlig blevet taget til fange af Usanga, høvdingen over Wamabostammen, og kan se frem til at blive smidt for en panter og en grib. - Janes eneste håb er, at Tarzan finder de syv ædelsten, som er blevet

stjålet fra stammens hellige skrin og spredt over hele junglen.
Tarzan har tre dage!
Spillet starter med et introbillede, der er lige så sejt som coverets samt det karakteristiske Tarzan-skrig. Efter et par minutters loading kommer chokket.
Tarzan er ikke tilnærmelsesvis lige så fedt som introduktionen. Martech fortjener absolut ikke nogle rosenbuketter for denne præstation.
Du vader ganske simpelt i rundkreds og leder efter nogle ædelstene, der er hulens godt gemt i al junglens vegetation. På din vej vil du møde pantere og nogle bagstræberiske bananplukkere - men det skal du ikke lade dig gå på af. Sådan er en normal dag virkelig for junglens herre.
Dit problem er så, at du netop ikke er junglens herre, og derfor har hulens svært ved at gakke bananæderne tilbage til istiden med dine meget begrænsede karate-bevægelser (punch i forskellige højder og luftspring). Hvis det kan være til nogen som helst trøst for dig, kan vi fortælle, at panterne er mindst lige så umulige...

Grafik	8
Lyd	8
Action	8
Fængslende	8
Pris/kvalitet	8

Flash Gordon

En af filmens mest populære actionhelte har netop gjort sin entre på C64. Det drejer sig her om ingen mindre end Flash Gordon (på dansk: Jens Lyn) himself i spillet af samme navn.
Hvad Flash kan mangle i teknisk ynde, giver han til gengæld igen i storslået action. Flash Gordon er et, i enhver henseende, gennemført spil.
Skærmens øverste del skildrer sin uhyggelige færd igennem urskovens dunkle atmosfære på vej mod din ven prins Barin efter hjælp til at redde jorden fra kejser Ming.
Undervejs bliver du udsat for mærkværdige overraskelser af meget varieret karakter.
Sommetider støder du på bunker af gamle møre knogler, der pludselig rejser sig op, for at trykke livet ud af din usle krop. Andre gange er det menneskeaber, der med et kravler ned fra træerne, eller slanger og andet kryb, der gør helvede endnu mere hedt for dig.
Til sådanne situationer er du udstyret med en meget anvendelig gun, som desværre skal lades op med jævne mellemrum. Kuglerne til gun'en finder du gemt rundt omkring i junglen. Men spar på dem, for der er mange ubehagelige overraskelser...
Flash Gordon er ikke specielt teknisk avanceret. Udvalget af bevægelser begrænser sig til to forskellige skudstillinger, samt enkelte hop og andre undvigelsesmanøvrer.
Til gengæld drypper spillet nærmest af action. Grafikken i Flash Gordon er meget flot, og er med til at give spillet en ekstra dimension. Lyden af de dunkende jungletrommer er også med til at give spillet et ekstra pift af stemning og atmosfære.
Flash Gordon er absolut et kampspil, der smager af kvalitet, men uden den helt store afveksling.
Til gengæld er prisen også virkelig lav, og efter karateafdelingen, er der også to "almindelige" spil...

Grafik	8
Lyd	8
Action	9
Fængslende	8
Pris/kvalitet	10

Yie Ar Kung Fu II

Oceans Yie Ar II er en lovlig smart brug af navnet Yie Ar Kung Fu, som Imagine købte af Konami, mens de endnu havde kontrakt med dem. Nu har Konami som bekendt stoppet ethvert samarbejde med Ocean/Imagine for at gå solo med NMC.
De sidste rettigheder, der blev solgt til et uafhængigt softwarehus, var til Edge, der altså laver den officielle efter til Yie Ar Kung Fu (Shao Lin's Road).
Gås der tyve år tilbage i tiden, kommer man til historien om Lee - Kung Fu masteren -, der eliminerede den frygtede Chop Suey bande. Men et af dens medlemmer undgik på forbløffende vis at ende som "ægte" død. Han hed Yen Pei.
But that was then, this is now. Yen Pei har nu taget navneforandring til Yie Gah-kejseren (rimeligt fedt "bytte", må man sige), og med hans syv krigsherskere og deres mænd spreder han død og ulykke i Kina. Som søn af Lee må du, Lee Young, befri Kina for Yie Gah.
Udover at være en lige så stor Kung Fu-mester som din kære far, har du også suppleret dine teknikker med Oo-Long Te og Chow Mein Noodle Kraft.
Lyder det bare som et fedt karategame?
Nå, men det er det ikke.
Lyden er faktisk det eneste af spillet, der kan kaldes godt. Så Martin Galway (er det ham fra Heaven 17, der roder med computere i sin fritid?) har fået en stjerne i vores karakterbog.
Resten er bare crap. Udvalget af bevægelser er alt for småt og begrænset til, at Lee Young bliver skæg at styre.
Men er der noget, der er crap, så er det grafikken.
Mindelserne om et gammelt Spectrum-spil var stærkt fremherskende. Blokke, og med rædselsfuld animation.
Spillets tiltrækning skraber også bunden. Det er pæreenkelt at undgå de små grimme karatemænd, der flyver rundt i starten af levelen, og utrolig svært at tæske krigsherskerne. Hvordan får man en "hersker" indenfor sin sparkerækkevidde, når han er så stolt af sit våben, at han konstant tager det frem?
Vi uddeler ekstra lange næser til dem, der køber Yie Ar Kung Fu II, efter de har læst denne anmeldelse!

Grafik	7
Lyd	10
Action	8
Fængslende	7
Pris/kvalitet	7

Shao Lin's Road

Selvom det ikke har været muligt at fremskaffe de sidste karatespil, der er virkelig "højt oppe på trapperne", betyder det ikke, at vi ignorerer dem. Næh, nu hvor vi alligevel havde softwarehusenes kontaktpersoner i 'fonen, kunne vi jo lige så godt lokke lidt facts ud af dem.
Lad os starte med det program, der kun var to dage bagefter vores absolutte deadline - Shao Lin's Road fra The Edge.
Shao Lin's Road er den officielle version af Konami's arcadehit. Her er der desværre ikke så meget andet at sige, end at være tålmodig. The Edge's helt egen Cherri Langdell (håber vi har stavet det rigtigt) lovede nemlig, at Shao Lin's Road var bedre end Fist II og Oceans Yie Ar Kung Fu II - hvor det sidste i hvert fald ikke er svært at tro på.
Vi er lidt skeptiske.
Men ok, The Edge er kendt for at lave spil, der slår alt andet af vejen. Så hvorfor skulle Shao Lin's Road være en undtagelse?
Shao Lin's Road bygger naturligvis på Kung Fu kampsportens sparketeknikker. Spillet er i hvert fald simpelt, tiltrækkende og i besiddelse af en nydelig grafik...

Preview-karakter	9

The Last Ninja

Sandelig om ikke også System 3 har endnu et knock 'em down program på planerne. The Last Ninja er et orientalsk arcade game, der er garneret med et par stænk adventure.
Spillet er multiload eftersom det indeholder omkring 150 skærmbilleder og mere end tusinde sprites i sin endelige udformning. I alt mere end 300K bytes maskinkode.
Rimeligt imponerende data. Måske forårets charttopper?
Du bliver i hvert fald sat ind i rollen som den sidste ninja, der skal kæmpe sig frem til Shogun'ens palads, hvor du skal finde "the Sacred Scrolls", der er blevet tyvstjålet fra jeres tempel.
Foran dig ligger der Foran dig ligger der en hård kamp imod floder, bjerge, karatemænd, drager og bjørne. Til alt held er der masser af våben og kampbevægelser til rådighed - blandt andet nunchukas, sværd og kastestjerner.
Du har 60 bevægelsesmuligheder.
Du er den sidste Ninja.
Du må ikke fejle!

Preview-karakter	10

Konklusion

Vil du ikke have noget nyt karatespil, skal du bare prøve en af dine dumme kammeraters Legend of Kage. Eller endnu bedre: Yie Ar Kung Fu II. Lægelige statistikker siger 100% afskrækkelse som typisk vil give sig til kende som 100% computerlede og 100% hanekam i mere end en uge.
Er du en elendig spiller (med lidt sadistiske tilbøjeligheder), der ønsker grafisk-karate kræs til øjet, bør valget falde på Thai Boxing.
Skulle du være meget ekstremt træt af de sædvanlige slå-spil, kunne det jo være, Uchi Mata var det helt ideelle. - Tarzan behøver du ikke tænke på, hvis du ønsker fuld valuta for dine hard-earned spareskillinger.
Gauntlet-flippere vil glæde sig over at få Avenger ind i samlingen. Kan du ikke identificere dig med nogen af de ovennævnte grupper, ja så er der nok ikke flere veje, der går uden om vores nye reference: Exploding Fist II.
Selvfølgelig med naturligt forbehold for nyere programmer, vi endnu har tilgode at anmelde, samt tørre lommesmerter, der gør, at du må nøjes med Flash Gordon - et spil til under en 50'er.

Claus Leth Jeppesen og Morten Strunge Nielsen

Er fantomsmerterne ved at indfinde sig i trigger-fingeren? Får du kold kalkun i joystickhandsken? Frygt ikke, for Arcade Action Aid er tilbage med tæsketykke tons "aid" til trængende joystick-junkies.

ARCADE ACTION AID



Psytron

Spectrum:
Skriv **MERGE""** og tast **POKE 28625,0: POKE 28626,0,** når spillet melder ok. Det giver dig uendeligt benzin. Ikke så dårligt med de nye afgifter på dråberne.
For evigt liv skal du taste
POKE 41098,17: POKE 41099,2: POKE 41100,1: POKE 41101,0 og for ubegrænset ilt, skriver du
POKE 26142,62: POKE 26143,255: POKE 26144,0
Alle disse pokes skal, som sædvanligt, indsættes lige før RAND USR sætningen. Start båndet, og når det er færdigloadet, skulle du hermed ha' en chance for at klare dig helskindet igennem.

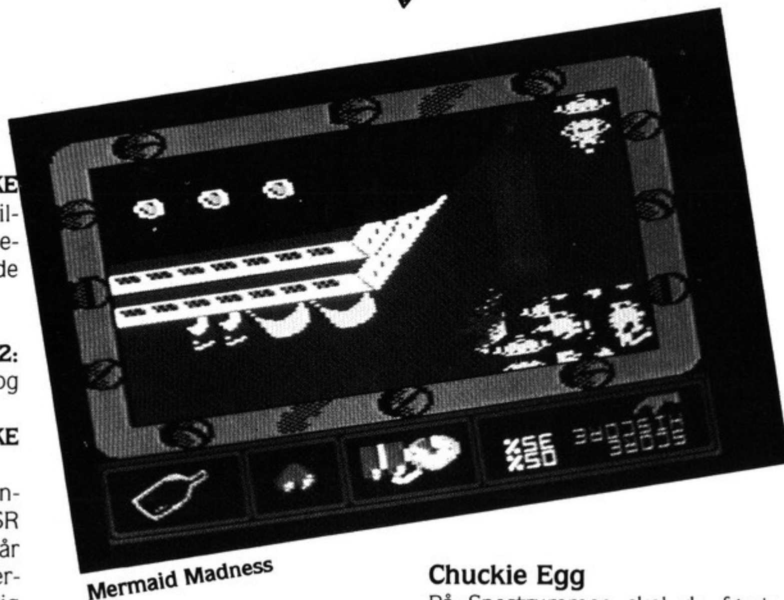
Skyfox

Hold godt øje med din scanner, så kommer du længere i Skyfox. Et godt tip er at flyve ind i en tom sector ved at bruge efterbrænderen. Derefter kan du bruge computerens taktiske kort.
Når du flyver i kamp mod tanks, skal du destruere dem mens de endnu er små sort-blå prikker i horisonten. De skal destrueres med kanonerne, for missilerne skal du hellere gemme til flyene. Flyene kommer som regel i grupper på fire i hver, tanksene i grupper på fem. Hvis du beslutter dig til at kæmpe mod flyene på de sværere levels, skal du sørge for at få godt med benzin, missiler og skjolde med.

Electro Freddy

Lav din egen loader til dette Amstrad-spil og får 255 liv:

```
10 MEMORY 10000
20 LOAD "A1"
30 LOAD "A2"
40 LOAD "A3"
50 LOAD "A4"
60 LOAD "A6"
70 POKE 39356,255
80 CALL 39323
```



Mermaid Madness

Mermaid Madness

Stop spriten på din Commodore.
POKE 21244,208
POKE 21250,240
POKE 21290,234
- husk, at du stadig kan samle ting.

Nomad

Reset Commodoren og skriv følgende for at få uendelige liv:
POKE 4469,76
POKE 4470,124
POKE 4471,17
Start spillet med **SYS 319**

Trailblazer

Birger Jensen, the poke-master og manden bag et sandt hav af seje snyd, har sendt os to omgange tips til Trailblazer i C64-versionen for een spiller.
Han lægger ud med uendelig tid:
POKE 29738,234
POKE 29739,234
- og fortsætter med uendelige hop:
POKE 30889,234
POKE 30890,234
POKE 30891,234
I begge tilfælde startes spillet igen med **SYS 25729**

Chuckie Egg

På Spectrummen skal du først skrive **MERGE ""** og derefter, når båndet er stoppet, skrive **POKE 24501,195** efterfulgt af **GOTO 1.** Start så båndet igen og skriv **POKE 42837,0:RANDOMIZE USR 42000.**

Parallax

Reset din Commodore 64 eller 128, skriv
POKE 5796,96: POKE 63927,96: SYS 319
Nu angriber uhyrerne ikke mere.
Har du båndversionen, er de første kodeord EJECT og FORTY. På diskversionen er kodeordene som følger: STACK, JEVEL, PARCH, SALON, GLOBE.

Mission Elevator

Load spillet ind i din Commodore, reset den og skriv så
SYS 2128 (return).
Spillet vil starte af sig selv som normalt, men du vil hurtigt finde ud af, at skurkene ikke kan dræbe dig og du har både uendelige liv samt en meget høj score!

Spy vs. Spy I

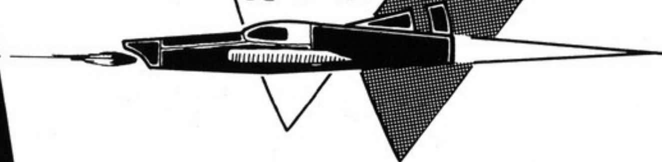
Michael Engelyst, Hinnerup, fortæller AAA, at når bomben er sat i et skab eller en reol, ødelægges den ved at gå hen til en af de MØRKE lemme i væggen. Der skulle være en spand vand til at ødelægge bomben med.
Spanden med syre over døren ødelægges ved at tage paraplyen på stumtjeneren.
Den elektriske snor i døren ødelægges ved at gå hen til et skab med et rødt kryds på. Der findes en tang, som kan bruges til at klippe snoren over.

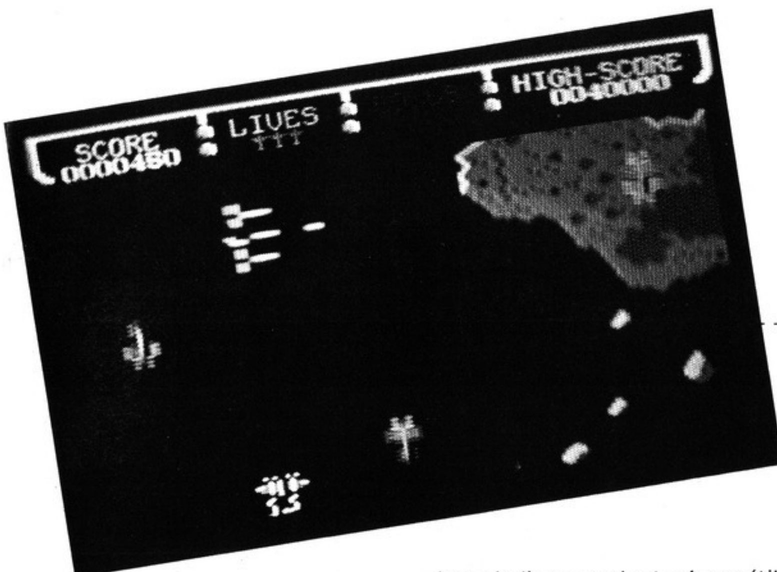
Warhawk

Vil du være usynlig? "Den bedste" alias WICE *87-88 har sendt et brev ind om hvordan:
Load spillet, reset 64'eren og skriv:
POKE 27090,234
POKE 27091,234
POKE 27092,234
og start igen med **SYS 24604.**



War Hawk





1942

1942

Fra Mr. Megabyte kommer en båndloader, som du kører Amstrad-versionen af 1942 ind med for at få uendelige liv:

10 BORDER 2: MODE 0: FOR a=0 TO 15: READ b: INK a,b: NEXT
20 LOAD"!screen.scn",&C000
30 OPENOUT"soft": MEMORY 599: LOAD"!1942",600: POKE 9676,0: CALL 35251
40 DATA 0, 13, 26, 12, 24, 9, 18, 10, 20, 1, 2, 11, 4, 15, 3, 6

Lad os alle give Mr. Megabyte en stor hånd (han har godt nok to i forvejen, meeen...)

Rocky Horror Show

Tast Megabytes poke ind på din Amstrad, hvis du ikke vil dø i kultspillet fra CRL:

POKE 3140,0
POKE 3151,0
POKE 3160,0

Fire Ant

Uendelige liv på Amstrad:
POKE 40079,60

Dragon's Gold

Uendelige Amstrad-liv:
POKE 5056,0

Saboteur

Filip og Niklas Finell i Farum har hærget Durell-spillet Saboteur og fundet ud af, at du kan få flere points ved først at finde disketten, derefter et våben (sten, kniv... osv), få våbnet til at fremtræde i firkanten, NEAR. Tryk så skydeknappen ialt to gange - anden gang, du trykker, får du 5000 dollars (du lægger disketten og finder den igen).

Up 'n Down

- gav vi masser af pokes til i sidste nummer, men siden da er der dukket yderligere nogle stærke op (til ye olde 6-4).

POKE 6155,234
(du kan dræbe bilerne, men de kan ikke få dig)
POKE 3337,255
(du får et gigant-hop uden sidestykke)
POKE 7348,99
(der kommer jordrystelser)
POKE 6145,234
(bilerne kan ikke dræbe dig, du kan heller ikke dræbe dem)
POKE 6142,234
(du dør, hvis du rører flagene).

Wheelie

Den sidste level hedder ZX81B

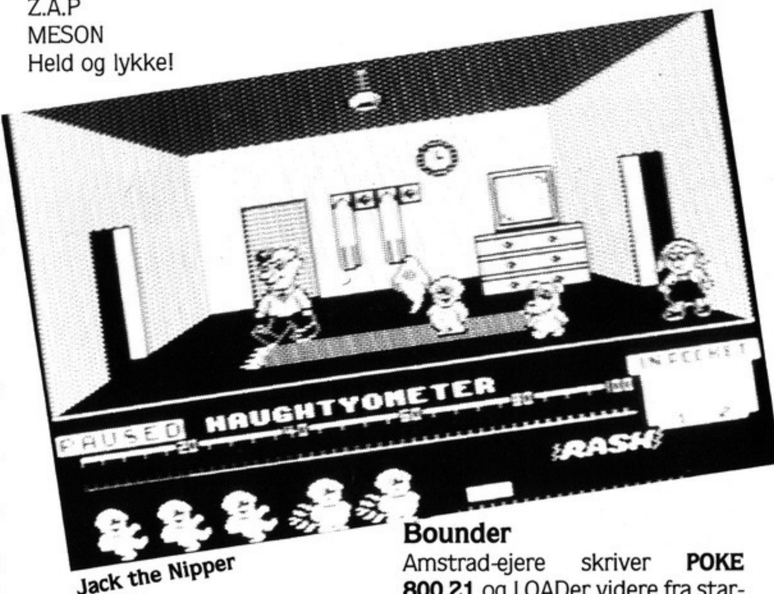
Commando

Jacob L. Hansen, Karrebæksminde, har skruet en loader sammen til Spectrum-folket. Kør Commando ind med den, så vil du opdage, at du når dine bomber når 0 får 255 stk. "gratis". Og du får liv, der ikke går under 4.

```
5 REM COMMANDO BY JLH.
10 CLEAR 40000: LET T=0
30 FOR N=65030 TO 65052
40 READ A: POKE N,A: LET T=T+A: NEXT N
50 IF T<>2102 THEN PRINT "ERROR. PLEASE RE-CHECK":STOP
60 PRINT " PLAY COMMANDO TAPE": LOAD"" CODE
70 POKE 65441,172: POKE 65442,84: RANDOMNIZE USR 65485
80 DATA 49, 0, 98, 175, 33, 4, 108, 119, 35, 119, 35, 35, 119, 35, 119, 35, 119, 50, 254, 236, 195, 30, 100
```

Starquake

På Amstrad er koderne som følger:
VOREX
AMBOR
DULON
ELIXA
TALIS
INDOL
ZODIA
ASCIO
UPAZZ
SNODY
KRYZL
QUORE
Og på Commodore er de:
SIGMA
ASTRA
HYLIS
KAPPA
FEMUR
CHASM
MALIS
METRE
XENON
COSIN
PLASM
POLAR
Z.A.P
MESON
Held og lykke!



Jack the Nipper

Bombjack

Patrick Juel, Kbh., skriver: "Nu skal farmand give jer nogle pokes", og gør opmærksom på at hans brev er "sprøjtet med anti-skraldespands-udsmidnings-spray, så jeg vil ikke råde Jer til at smide det ud."

Uha-nejda, så tør vi slet ikke! Hans pokes er bl.a. til Bombjack, og her bliver du udødelig, hvis du resetter 64'eren, skriver
POKE 5112,0
og starter det hele igen med **SYS 3101.**
Et andet poke, du kunne forsøge, er **6819,173**

Jack The Nipper

Selvsamme papirkurvshader Patrick skriver, at "når du taster Z, A, P, I, T på samme tid (zapit) på titelskærmen i Jack The Nipper, vil du ikke kunne få smæk af alle de onde folk i dette kedelige spil".

Burnin' Rubber

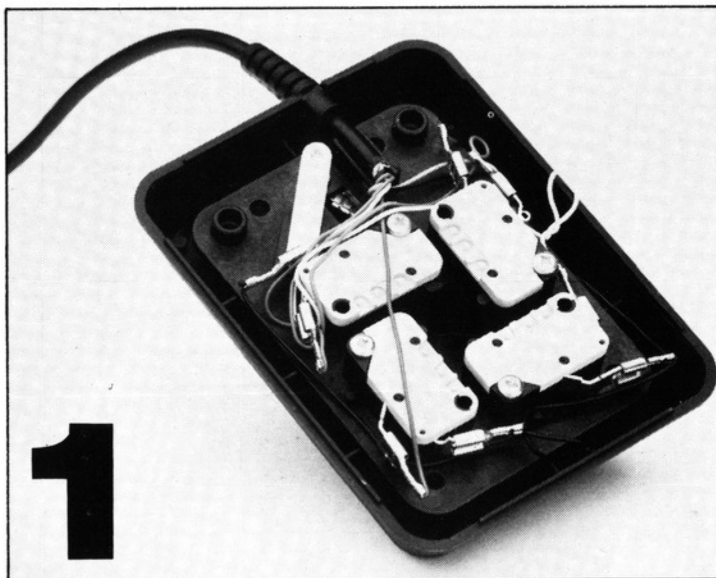
På Commodore 64/128, skriver du
POKE 18432,174
for at snyde, så det driver af dig. Tak til Tue Hvass fra Åle.

Bounder

Amstrad-ejere skriver **POKE 800,21** og LOADer videre fra starten som normalt for at få flere bolde, siger Søren Dahl.

Til en del af Commodore 64 snydepokes, er det nødvendigt med en reset-knap. Sådan en kan du bestille hos din forhandler, som næppe vil forlange meget mere end 50-100 kroner for den. Men du kan også selv lave een på få minutter. Bestil nummer 7 fra 1986 af vores søstermagasin "COMputer", der viser dig en nem oversigt. Bladet fås på telefon 01-91 28 33.

JOYSTICK BUYERS GUIDE

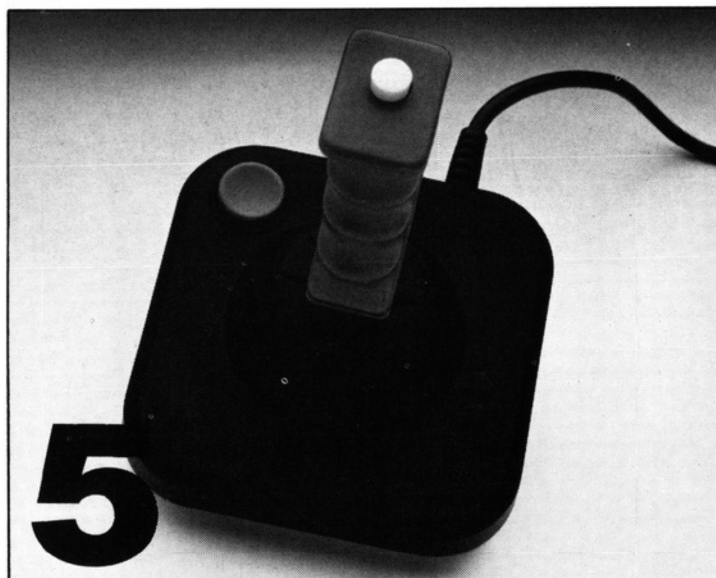


Sådan ser fire microswitches ud nedefra! Her er et kig ind i Micro Ace (Microswitches), der bl.a. importeres af AproQu Data og Overgård-Andersen A/S. Switchene sidder tæt sammen, hvilket bevirker lynhurtig respons. Fire-knappen bliver, som du kan se øverst til venstre, aktiveret af en pladekontakt, en såkaldt "leafswitch", selvom der i en del joysticks også er specielle microswitches for fireknappen.



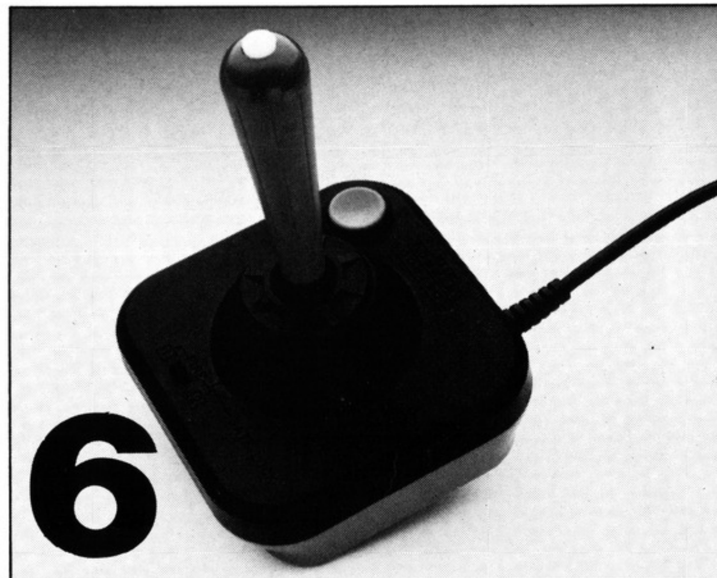
Et typisk Wico-joystick, som her Red Ball set nedefra, har kun leafswitches (pladekontakter). Bemærk de fire til hver retning, der sidder som i en mølle. De to skydeknapper benytter leafswitchen øverst oppe og den på skrå i midten.

Enkel opbygning og færre bevægelige dele, giver højere reaktionshastighed.



Simulationssticket hører til gruppen med greb formet efter hånden og små hak ind til hver finger. Deraf navnet.

The Original Simulation Joystick fra Wico har været på markedet i mange år og har bevist sin kvalitet, både hvad angår kvalitet, konstruktion og materialernes holdbarhed. Lillebror er the Boss til 269,- kroner. Et joystick, der mest af alt er formet efter en barnehånd.



Bat Handle joysticket er stort og dejligt. På billedet har vi vist modellen med udskiftelige håndtag, tre stk ialt, så du både kan ha' Wico Red Ball, Bat Handle og simulationsjoystick i et og samme joystick. Men som enkeltstående joystick kan Wico Bat Handle også købes, vejl. kr. 398.00.

Spillefuglens vigtigste "værktøj" er hans stick. Men "all joysticks are not created equal", så hvad er egentlig vigtigt at se efter, når du er ude at shoppe efter ny pind? "SOFT" guider den professionelle joystickkøber, der vil ha' sin styrepind til at holde og holde og hol...

Efter 10 runder "Decathlon" og 11 heftige nætters "Crazy Comets", er et godt dansk gennemsnitsjoystick ved at være kørt helt ned på boblekontakterne. Og når "Warhawk" så loades ind - det var goodbye joystick! Ud og købe et nyt. Og bruge 200, 300 kroner bare for at opdage, at heller ikke det joystick er meget bevendt.

Alle joysticks er nemlig ikke skabt ens. Hvilket betyder, at en høj pris ikke altid nødvendigvis garanterer for egenskaber som hodlbarhed og kvalitet.

Men alt det roder vores allesammens Rasmus Kirkegård Kristiansen og Peter Johansen nu bod på. Check selv guiden for den professionelle joystickkøber, der vil ha' sit joystick til at holde og køber joystick for livet. Og lær samtidig at kende forskel på boblekontakter, leaf-switches og alle de andre mystiske ord, sælgerne slynger omkring sig med for at kunne banke prisen en tand i vejret...

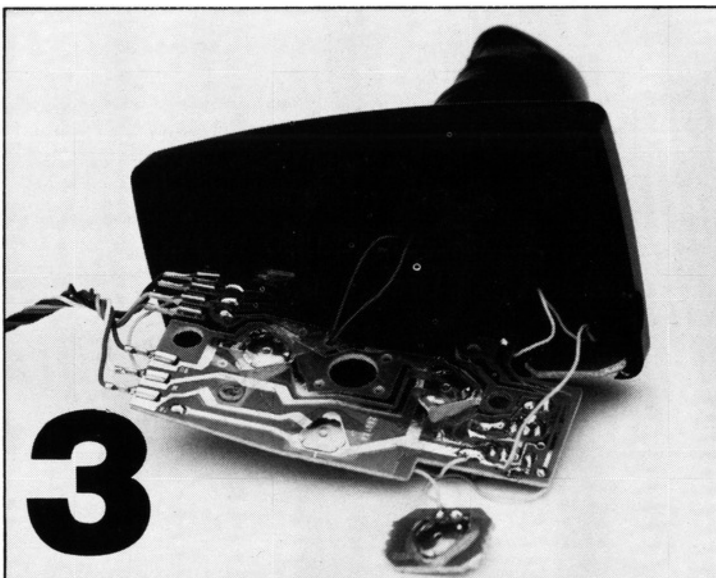
Opbygning

Hvordan virker et joystick? Typisk virker det på den måde at der, når du bevæger styrepinden i en retning, dannes kontakt inde i basen af joysticket, hvilket registreres af computeren.

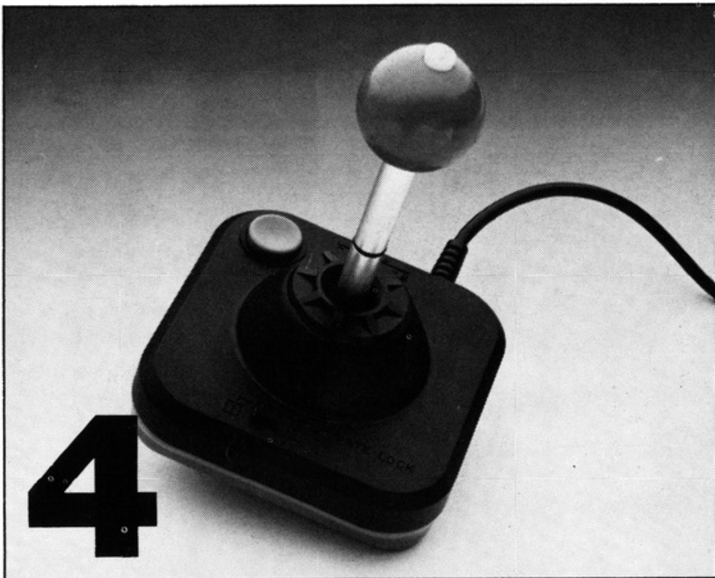
Af styresystemer inde i joysticken er der en del, men de tre almindeligste er microswitches, leafswitches og boblekontakter.

Styresystemer

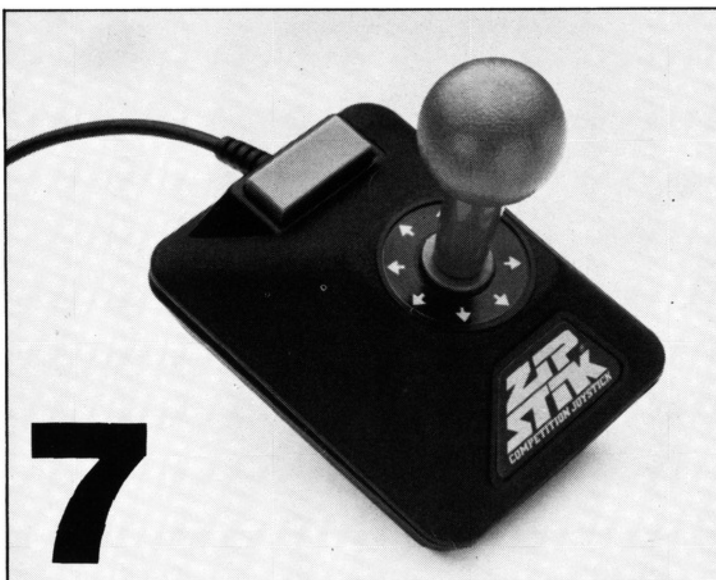
Microswitches er nok efterhånden det mest udbredte styresystem indenfor joysticks. En microswitch er, som navnet antyder, en switch i micro-størrelse. Den er firkantet og sidder på en printplade. I den ene ende sidder en pal, der giver et tydeligt klik, når den trykkes ind. Som regel er der fire microswitches i et joystick, men i nogle - f.eks. den nye turbo deluxe udgave af Quickshot II - er der seks. En til hver retning samt to stk. til fireknapperne. Når du skyder eller bevæger dit joystick, trykkes en af de



Boblekontakter er små "luftbobler" placeret på en printplade. Her kan du se tre af de fire på printpladen, der angiver bevægelsesretning, samt den løse boble, der sidder lige under fireknappen (nederst). Joystick med boblekontakter kan næppe anbefales, da de har en tendens til at "flade ud", bogstaveligt talt.



Red Ball sticket ligner noget fra de rigtige spillemaskiner. Og her er klassisk kvalitet for hele familien. Et rigtigt reference-joystick, der dog med sin pris på 398,- mest vil tiltale den ægte connaisseur.



Zip-Stik micro-ace er en newcomer på det danske marked, men godt opbygget med professionelle microswitches helt igennem. Zip-Stik laver 8-10 kvalitetsjoystick, alle med microswitches, og blandt dem er mange gode - endda til fornuftige priser!
Micro-Ace (billedet) er en kikset budding rent designmæssigt, men ligger med sin lille knop øverst på pinden ret godt i hånden.



Superjoy 28 hører med en pris på 168 til i den billige ende. Importøren Overgård-Andersen A/S indrømmer da også, at det har boblekontakter, men trods alt er det et af de bedste køb indenfor den kategori. Du får nemlig både sugekopper, håndformet greb, autofire og hele tre skydeknapper med i prisen.

JOYSTICK BUYERS GUIDE

små pals ind og den pågældende kontakt (switch) aktiveres.
Udover microswitches har vi også boblekontakter og leafswitches. Leafswitches er et af de systemer, du med rette kan sige, har "været med fra starten". Disse leafswitches (også kaldet pladekontakter) ligner lidt en "metalklemme", der, når man bevæger håndtaget bliver trykket sammen og danner kontakt. Der er visse varianter, switchene kan ligge både lodret og vandret, samt blive trykket ned mod en printplade. Og det er der jo noget ved (siger bl.a. Wico, der konsekvent benytter leafswitches).
Boblekontakter består af en printplade, hvor der sidder 4 metalbobler. Disse bobler bliver trykket flade og danner kontakt, når man bevæger styrepinden. Boblekontakter er en billig løsning og ses i Bilka-sticks til 78 og 148 kroner. Men kvaliteten er også derefter - boblerne kan nemlig efter lang tids slid trykkes SÅ flade, at de ikke giver sig længere. Og så er der ikke så meget at hente længere indeni et sådant joystick...
Af andre systemer findes bl.a. optisk kontakt, hvor kontaktleddet er en fotocelle, og et system med to printplader, der bliver trykket ned mod hinanden, samt nogle andre forholdsvis ukendte systemer. Men alt det hører til de eksotiske sjældenheder. I det daglige støder du mest mod microswitches og de berygtede bobler, dog med mulighed for lidt leafswitches in-between.

Syn for sagen

Er du en af de ikke-så-tekniske buffs? En af dem, der mere går efter det lækre stick med det smarte udseende? Og ikke tænker så synderligt meget på indholdet? Så har du sikkert også allerede måttet skifte joystick de første 3-4 gange. Alt for tit lader man sig nemlig "narre" af et lækkert look med smart design på drengen. Eller en lav tilbudspris for den sags skyld. Men det er langt vigtigere at se på det, der ligger indeni din nyerhvervelse. For hvad hjælper det, at årets smarteste joystick er på tilbud til 98 kroner, hvis det går itu efter et par ugers heftigt spilleri? Din forhandler kan sikkert ikke hjælpe dig. De færreste reparerer selv joystickene, der går i stykker og ved derfor kun lidt om de ædlere dele indeni. Så derfor må du selv forstå hvilke ting, der typisk går itu.

Hvad går der galt

Hvad er så grunden til, at ens joystick efter et par måneders spil fremstønner sit sidste klik. Det viser sig, at jævnlig "vold" er den hyppigste årsag til, at joysticket går i stykker. Er du den type , der simpelthen bare ikke kan klare at dø før du har slået rekorden, og absolut må kaste, bide, og trampe på dit joystick for at opnå en personlig tilfredsstillelse, skal du ikke regne med, at din 98-kroners joypind fra Brugsen holder længe. Det, der tit går i stykker, er ledningen. Efter at være blevet rykket ud af computeren et par hundrede gange, knækker den simpelthen. For at bedre dette, må du købe helt ny ledning med indstøbt stik, da både stik og ledning altid er støbt som et hele. Den gamle ledning får sit sidste farvel, og påsættelsen af en ny, kan du nemt selv klare med behørig stjerneskruetrækker og loddekolbe.
Skaftet kan også ryge sig en tur, men det hører heldigvis til de sjældnere tilfælde. Især i dag, hvor langt de fleste joysticks på den anden side af 250 kroner har fået en stålstang indbygget i håndtaget.
Microswitchene er generelt meget holdbare, men kan under hård behandling knække af printpladen. Sker det, står du dig nok bedst vil at søge fagmæssig hjælp hos en profi istedet for selv at forsøge en akut førstehjælp.
Har du leafswitches, kan de efter et stykke tid og især efter mange hurtige frem-og-tilbage-ryk komme til at lide under det så frygtede fænomen "metaltræthed", hvilket øger risikoen for at switchene knækker over på midten. Eller også bliver trykket så meget sammen, at der simpelthen er kontakt hele tiden.
Og den mest normale joystickfejl af dem alle: Boblekontakter, der efter få intense spilletimer bliver trykket så flade, at de herfra og til evigheden er totalt ubrugelige... Den velkendte sygdom med "er du helt nede på boblekontakterne", der gør joystickenes evige jagtmarker til et sted overfyldt med især de flade bobler.
Og så skal det naturligvis også tilføjes, at slitage "spiller" (very funny!) ind. Især hvis du har et billigt joystick lavet af Taiwan-plastic og med lavpris-komponenter. Almindeligt slid kan føre til en for tidlig død for et gennemsnitsjoystick.

Konklusion

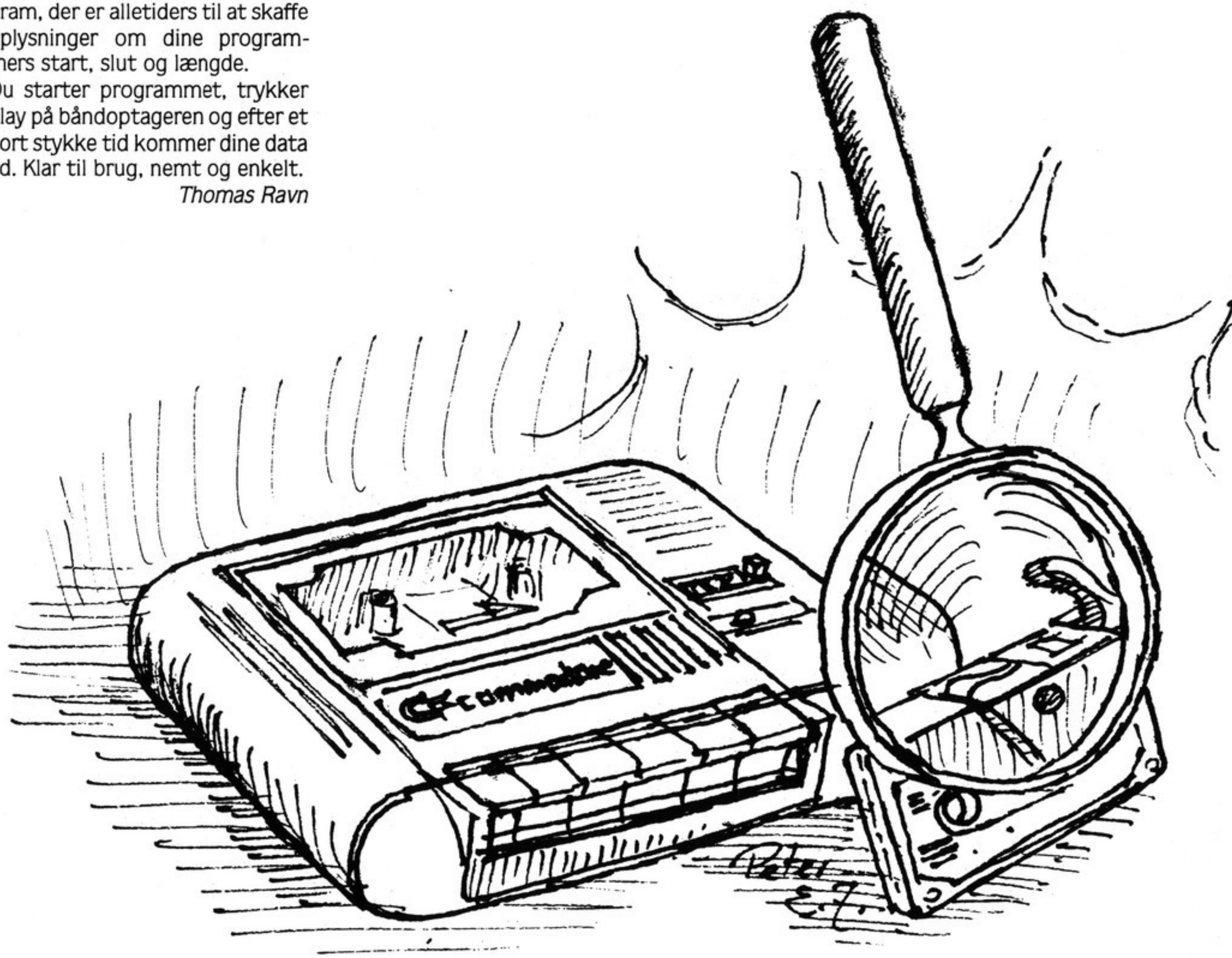
Før du køber joystick, vil det nok være en god ide at prøve forskellige typer enten hos forhandleren eller i ro og mag hos venner og bekendte. Vurder mange enkeltpunkter: Hvordan ligger joysticket i hånden, er gangen let (fra midterposition og ud i siderne), er der kort reaktionstid og hvor meget vejer det.
Normalt kan et joystick med sugekopper anbefales. Så står det fast på bordet og kan på den måde betjenes med bare en enkelt hånd.
Forhør hos forhandleren om hvilke joysticks, der er garanti på. Ingen joystickfirmaer er på nogen måde forpligtet til at yde garanti, da joysticks ikke er en selvstændig elektrisk enhed og derfor i relation til den danske købelov snarere kan betragtes som legetøj. Men ydes der en garanti alligevel, betyder det, at importøren står inde for produktets kvalitet og selv anser det for usandsynligt, at det slides ned indenfor det år eller de seks måneder, garantien typisk løber. Det er imidlertid sjældent, du i prisklassen under de 198 kroner støder på joysticks med garantiordning.
Spørg også din forhandler om der er lavet eventuelle tests på joysticket, f.eks. hvor mange skud, fireknappen som minimum kan tåle.
Prøv at bevæge styrepinden fra side til side. Den må ikke være for hård eller sej at bevæge - det er nemlig sjovt nok den "drøje" type joysticks, der knækker hurtigst nede i leddene. Og køb heller ikke dit joystick, hvor du får dårlig service. Så er chancerne nemlig små for, at forhandleren kan hjælpe dig, hvis du kommer igen senere og har fået problemer.
Få forhandleren til at vride dit nye joystick in spe rigtigt hårdt - det skal gerne kunne holde til mosten. Og vil han samtidigt hoppe et par gange oven på håndtaget, mens det ligger på gulvet, kan du roligt købe det med det samme. Bl.a. Wico-modellerne og en del af de såkaldte Zip-Sticks kan tåle selv denne behandling!
Joysticks med microswitches bliver der nok solgt flest af efterhånden, og det er heldigvis også nogle af de mest holdbare. Folk er ved at få øjnene op for, at det i det lange løb tjener sig ind at købe kvalitet fra starten, og så er det jo også sejt med den klikkende lyd, når man bevæger håndtaget. Leafswitches, især i Wico-udførelsen, kan vi også stå inde for, mens boblekontakterne må få vores 0 kokkehuer efter prøvesmagningen. Tommelfingre nedad.
Endelig er det selvfølgelig klart, at du skal synes om udseendet. Dit nye joystick skulle jo gerne kunne vises frem til vennerne uden at du får en flov smag i munden. Og så er det naturligvis et krav, at grebet ligger godt i hånden.
Har du pengene, er det en fordel at ofre de 50-100 kroner ekstra, et godt joystick koster. Det vil tjene sig hjem igen, ingen tvivl om det. Og tager du som nævnt hensyn til pris, holdbarhed, service, styresystem, håndtag og evt. garanti, går du ikke galt i byen. God joysticksjagt!

Rasmus Kirkegård Kristiansen og Peter Johansen

Data om Data

Har du en Commodore med båndstation? Så har du brug for "Data om data" - et rigtigt header-program, der er alletiders til at skaffe oplysninger om dine programmers start, slut og længde.
Du starter programmet, trykker play på båndoptageren og efter et kort stykke tid kommer dine data ud. Klar til brug, nemt og enkelt.

Thomas Ravn



```
 80 FOR T=49152 TO 49279:READ A
    :POKE T,A
 90 CK=CK+A:NEXT T
110 IF CK<>12338 THEN PRINT"DATA FEJ
   L!":STOP
120 :
130 PRINT"(CLR)DATA OK!"
140 PRINT:PRINT
150 PRINT"SYS(49152) FOR AT FAA DATA
   ´ER OM PROGRAM";
160 PRINT"――――――――――――――"
170 PRINT:END
180 :
190 DATA 169,1,160,0,162,1,32,192,
   255,169,78,160,192,32,30,171,32,
   116,192,234
200 DATA 234,234,234,169,88,160,192,
   32,30,171,174,61,3,173,62,3,32,
   205,189,169
210 DATA 97,160,192,32,30,171,174,63,
   3,173,64,3,32,205,189,169,105,160,
   192,32
220 DATA 30,171,173,63,3,237,61,3,
   170,173,64,3,237,62,3,76,205,189,
   147,13,13
230 DATA 78,65,86,78,32,58,0,13,83,
   84,65,82,84,32,58,0,13,83,76,85,
   84,32,58
240 DATA 0,13,76,65,69,78,71,68,69,
   32,58,0,169,0,141,88,3,169,65,160,
   3,76,30
250 DATA 171
```

Tiger Mission Competition:

YOU'RE IN COMMAND!!!

Velkommen til de officielle Danmarksmesterskaber i "Tiger Mission", det nye helikopter skyd/hærge spil fra Kele Line. Vi skal have fundet landets bedste til 64'er spillet, og blandt præmierne er dit livs oplevelse i en hurtig lille spand af en cruiser-helikopter, som du selv kan komme rundt i landet med, som det passer dig.
Du skal få den højeste score, så enkelt er det. Men lad os lige, inden vi går over til reglerne, dvæle lidt ved de mange præmier...

Du bestemmer, hvor helikopteren skal hen

- Det var noget, hva'? Ja, bliver du Danmarksmester i "Tiger Mission", inviterer Kele Line og SOFT her dig op i en rap lille sag af en cruiser-helikopter.
Du har fuld rådighed over den i en hel time, men fordi sådan en sag ikke må flyves uden behørigt certifikat, har vi skaffet din helt egen privatpilot. Ham kan DU bestemme over - sig til ham, hvor DU vil hen. Hvor DU vil lande. Hvad DU har lyst til at se, sådan lidt fra oven.
Der er ingen grænser ud over tiden. Du kan lege alt det med helikopteren, du lyster, og lande, så tit du har lyst - forudsat, naturligvis, at det er uden for byområder.
Men var det ikke noget? Flyve en tur lodret ned i naboens baghave. Overraske vennerne i skolen ved at lande i skolegården eller måske bare passere forbi vinduerne i få meters højde? Vi har sørget for, at din pilot er en af de skrappe med en helikopter. Lidt a la John i "Tiger Mission", så forbered dig på en vild dag!
Oveni får du lov til at være en hel dag hos Kele Line som deres særligt indbudte gæst. Her vil du få et grundigt indblik i, hvordan de netop nu er igang med nogle af de hotte spil, der kommer til at fylde op under juletræet engang i december.
Og ikke nok med det: Som rosinen i pølseenden er vores Danmarksmester nummer et også sikret et helt års gratis forsyning af Kele Line spil. Kom så ikke og sig, der ikke er noget ved at kæmpe sig frem til finalerne!

Det får nummer 2-10

Til nummer 2 i DM ligger der en komplet forsyning af samtlige Kele Line games for et år frem i tiden. Så den rytter kommer i hvert fald ikke til at kede sig. Og til nummer 3-10 er der et gratis eksemplar af Kele Lines næste release, "Fleet of Fire", så snart, den er færdigprogrammeret. Ikke nogen dårlig ting, hvis man er vild med action. "Fleet of Fire" (tidl. kaldt "The Western Game") lægger sig nemlig tæt op ad "Gun Smoke" fra grillbar-automaterne!

Gratis til finalen i København

De to finalister vil blive inviteret til den spændende, direkte slut-dyst på SOFT-kontorerne i København. Danmarks to bedste møder hinanden, mand til mand. Rejsen bliver naturligvis fuldt betalt af SOFT, ligesom vi sørger for fotografer til at dække den nervepirrende slutspurt. Og for at lave lidt ekstra, skal der kæmpes på en særlig finaleudgave af "Tiger Mission". Den ekstra svære udgave har programmørholdet fremstillet specielt til "SOFT", og den vil ikke kunne købes i forretningerne.
Finalen finder sted den 25. april, to dage efter næste nummer er på gaden. Og alle de indbudte kan gå hjem med et frieksemplar af det trykfriske nummer under armen.

Danmarks-mesterskab -
Vind et års forsyning af Kele Line spil og en helikoptertur med privatpilot, som du kan beordre hvorhen, det skal være - FLYV SOM DU LYSTER!

Reglerne

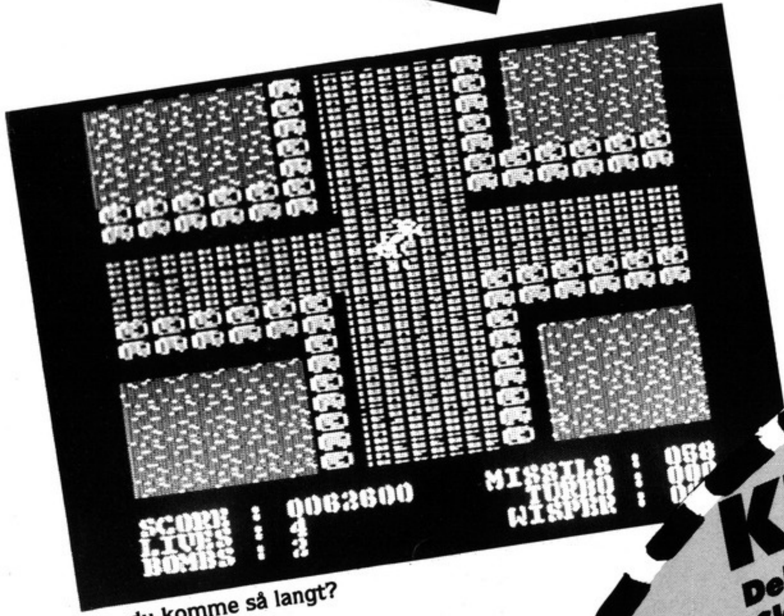
Din opgave er enkel: Du skal få DK's højeste score i "Tiger Mission" til C64/128. Og fordi det er det officielle Danmarksmesterskab, skal du være bosiddende her i landet.
Din score må ikke være opnået ved hjælp af specielle cartridges, udødelighedspokes eller anden slags "fusk". Det her er rent spil, som det er meningen, alle spiller "Tiger Mission". Det er dog lovligt at bruge joystick med autofire, hvis du selv mener, det er en fordel.
For at din deltagelse ikke skal diskvalificeres, må HELE kuponen være udfyldt korrekt. Kun en kupon pr. husstand. Kuponen må gerne afskrives eller fotokopieres. På kuponen skal du skrive din "Personal Code", som SOFT har fået Thomas Larsen til at lægge ind efter din highscore. Er der ikke nogen kode på kuponen, så vi ca. kan checke din score, ryger din entry direkte i de altædende skraldespande. Og husk, at de tre bogstaver, du har brugt som initialer på highscorelisten, da din opgivne score kom frem, også skal med på kuponen sammen med kommentaren, computeren har givet (f.eks. Joke eller Good).
Dommerkomiteen består af chefredaktør Rasmus Kirkegård Kristiansen, SOFT, marketings-direktør Keld Jensen, Kele Line Games A/S og Thomas Larsen, en af hovedprogrammørerne bag "Tiger Mission". Via koden vil dommerkomiteen kontrollere, om din score kan være korrekt - men det burde den, for fuppere vil om ikke andet blive afsløret til finalerne.
Kuponen skal være os ihænde **senest tirsdag den 21. april** kl. 24.00. Kuponer modtaget senere er ugyldige.
Finalisterne vil få direkte telefonisk besked fra SOFT, hvis de skal til København. Og du vil i nummer 4/86 (udkommer 18/6) kunne læse en komplet reportage fra slutopgøret og vinderens oplevelser i privathelikopter + hos Kele Line.
Så få den finger ud af udstødningen og gør noget ved det! Vind dit livs vilde helikopter-ridt, en dag hos Kele Line samt læssevis af nye spil i det kommende år. Og bliv Danmarks-mester som "John the Pilot" i et af årets tætpakkede handlingsmættede hærgespil: "Tiger Mission"!

Rasmus Kirkegård Kristiansen

PRÆMIERNE:

1.: Dit livs helikoptertrip, du bestemmer selv hvorhen +
1 års forsyning af Kele Line spil +
En dag hos Kele Line.
2.: 1 års forsyning af Kele Line spil.
3.-10.: "Fleet of Fire" til C64.

Her er din helikopter. Glæder du dig?



Kan du komme så langt?

KUPON:

Deltagerkupon i Tiger Mission DM 1987
Skal være hos SOFT senest 21. april.

Navn: ....

Adresse: ....

.... Fødselsdato: ....

Tlf.-nr.: ....

Højeste score nogen sinde i Tiger Mission: ....

.... Initialer (3 stk.): ....

Personal kode: ....

Computerens kommentar til din score: ....

Sendes til:
SOFT
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Mærk kuverten tydeligt med ordene "Tiger Mission DM 87".



Jo, spiludbuddet fejler sandelig ikke noget

Spille-maskiner

Så er vi tilbage. To måneder ældre og en frygtelig masse pressemeddelelser rigere. Mens vi har været "væk", har der virkelig været gang i den på hjemmespille-fronten.

Tramiel's Atari gør alt for at holde skindet på næsen - også med hensyn til titlen som verdens største producent af TV-spil. Som Micheal Katz, der er vicepræsident for marketingafdelingen, udtrykker det: "Vi er glade for, at kombinationen af gode produkter, lave priser og en effektiv TV-kampagne skabte en stor efterspørgsel".

Det ældgamle 2600 system har undergået en større ansigtsløftning. Kassen er blevet mere kompakt og topsællerten Centipede er blevet installeret på printpladen. Nu skal brugerne altså ikke længere ulejlige sig med at finde Centipede-modulet. Det klares med et let tryk på select-knappen.

Udsalgsprisen ligger under 50 dollars. Overtalelsesmidlerne hedder games til under 10 dollars og 20 millioner andre mennesker, der har været dumme nok til at investere i systemet!

Der bliver også satset stærkt på det 2600-kompatible og lidt mindre gamle 7800 system. Modulhukommelsen hævdes at være ubegrænset - men det lyder nu usandsynligt.

Atari 7800 inklusive Pole Position II-modulet er prissat til 90 dollars, og "supergame" titlerne tæller blandt andet et helt og aldeles gyseligt Choplifter. Atari har måtte nøjes med det oprindelige game fra Broderbund Software.

Den Choplifter, der stadig er at finde i de danske spillehaller, er reprogrammeret af Sega. Sega-folkene sælger jo ikke uden videre, deres bedste licenser til den hårdeste konkurrent.

Vi er forhåbentligvis i besiddelse af det omstridte 7800 system og de præcise hardware-specifikationer i god tid før næste nummer.

Medieflip

Sega er "tilfældigvis" også gået totalt agurk i månederne op til julen. Men det totale medieflip foregik til en afveksling ikke i USA.

Denne gang var det pølsetyskerne og dermed også et par enkelte danskere, der fik morskaben af Sega, Der programmierte Wannsinn (det programmerede vanvid).

Lanceringen af Sega Master System blev indledt den 7. oktober i ZDF. Her racede speakeren gennem studiet på Sega Master Systemets medfølgende motorcykel(spil). "Hang On"-spillet fulgte gratis med til de første 10.000 eksemplarer af Sega's spillemaskine.

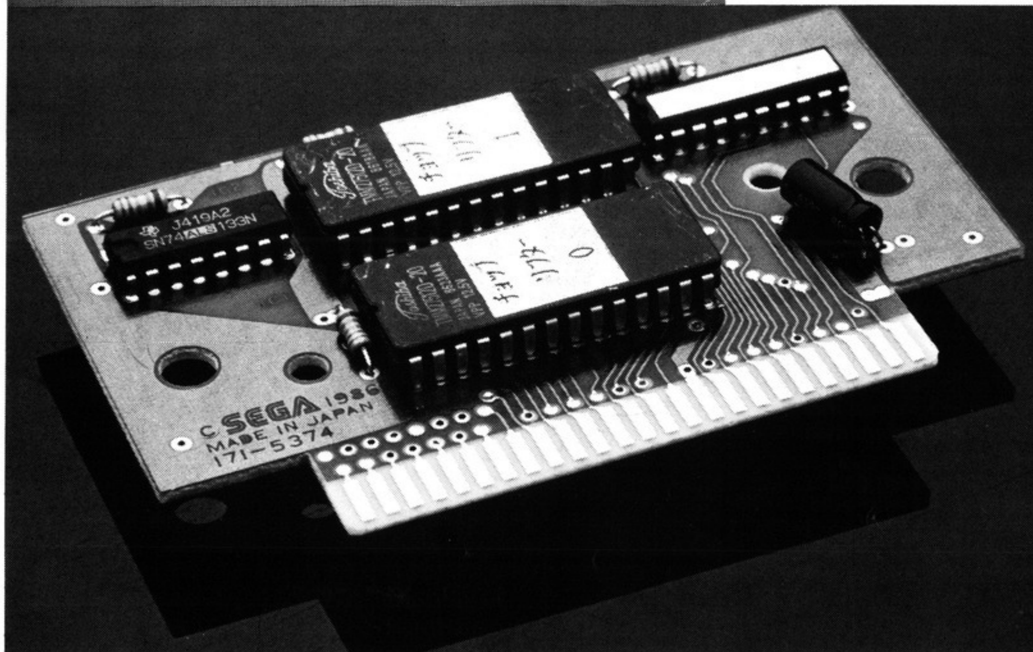
Reklamekampagnen har strakt sig lige fra Stern til Mc'Donald's Kino News. Sega har i øvrigt også købt tid på TV-kanalen RTL Plus og i alle de tyske biografer, der er placeret i byer med mere end 100.000 indbyggere!!

Efter reklameafdelingens mening

Den bedste grafik og lyd til under 2000 kr. Det er testholdets vurdering af SEGA's spillemaskine "Master System". En maskine, SOFT som det første skandinaviske blad fik til test.



Sega-holdets absolutte favorit hedder Hang On.



Så lidt skal der til at lave den samme Choplifter, som du kanfinde på er spillemaskine. Læg mærke til de to chips, med de japanske skrifttegn - de 128K bytes kode ligger på disse to 27512 epromer!!

2

mangler vi kun, at du lader dig forføre af TV-spillenes spændende verden, og stikker ledningen fra Master Systemet ind i dit eget fjernsyn...

Flotte specifikationer

Firmaet Sega (der er grundlagt i 1951) er en af de absolut største japanske fabrikanter af underholdningselektronik. Sega er over hele verden: I spillehaller, hoteller og restauranter - og altså også snart i hjemmene.
Sega er altså på ingen måde nybegyndere i den hårde branche.
Det har også smittet ganske meget af på den lille spilleæske. Når man hører Z80A, 4 lydkanaler og 256x192 punkters opløsning, tænker man straks "hjemmecomputer".
Men fortsætter man længere ned af specifikationerne, står der Sega Master System. Noget, der overrasker selv meget hårdkogte datajournalister.
Så meget power til spil?
Efter at have kigget lidt på det nydelige print, kan vi svare bekræftende. Det er en Z80A på 3.6 MHz, der står for løjerne - ligesom på Spectrum og Amstrad computerne!!
Opgivelsen af en støj- og tre lydkanaler minder i uhyggelig grad om AY-3-8910 chippen (der ligger i Amstrad og Spectrum 128 Plus 2). Vi kan dog ikke sige andet med 100% sikkerhed, end at lyden er lige så god.
Rom'en og Ram'en er specificeret til henholdsvis 128K og 64K, og det lyder jo helt fantastisk.
Uden at påstå, at Sega lyver, har de ihvertfald været lidt rigeligt smarte med opgivelserne på hukommelserne. Ved en meget nøje granskning af hukommelseskredsene vil man opdage, at Sega opgiver i Kbits i stedet for de sædvanlige Kbytes.
Sega er altså fittet med 16K bytes Rom (128K bits) og 8K bytes Ram (64Kbits). - Det mangler stadig at gå op for forbrugerne, for ikke at tale om de "professionelle" datablade...
Et Mega Cartridge og et Sega card kan indeholde lige fra 32K til 128K bytes (256K - 1M) spil. De små Sega "kredit" kort vil dog typisk være på 32K bytes.

Display'et

Hardware-folkene har også gjort sig virkelig umage med skærmen. Sega'en har 16K bytes dedikeret Video Ram.
Disse 16K bytes bruges til at skabe en opløsning på 256x192 punkter, der kan vælges fra en palette på 64 farver. 32 er det absolut højeste antal farver, der kan bruges på een skærm.
Såvel sprites som karakterer er opbygget i 8x8 matrixer. Der kan højst bruges 448 karakterer og 256 sprites i hvert spil.
For sprites'ne gælder det videre, at der kun kan være 32 pr. skærm og otte sprites på samme samme vertikale linie.
Skærmscroll kan foregå mod venstre, højre, op, ned og diagonalt. Scroll'et kan gælde hele skærmen eller begrænses til udvalgte dele.
Umiddelbart kunne det se ud til, at Sega'en kun er beregnet til at køre på et TV.
En grundigere undersøgelse viste dog, at dette ikke var tilfældet. A/V-Out stikket dækker over en composite video og et analogt RGB-signal!
Det er altså ikke ligefrem tomme tønder, der buldrer, når man kigger på den hardwaremæssige side af Sega Master Systemet.

Alles klar?

Et Sega Master System består af "Power Basen", to control pads (der i øvrigt er lidt mindre end Nintendo'ens ditto, fy, skamme, skamme, Sega), en strømforsyning og et TV-kabel. Alt hvad der

Spille-maskiner 2

skal til for at få et velfungerende spillesystem - undtagen spillene... Desværre sælger overlegen hardware ikke sig selv. Det er softwaren, forbrugerne kigger efter. Men også her er Sega på hjemmebane.
Sega Master Systemets succes eller fiasko skal altså ikke afhænge af nogle tilfældige softwarehuses forgodtbefindende. Denne side af sagen sørger firmaets egne spillehals programmører for. - Og det endda i helt overlegen grad.

Hæng på

Vor absolutte yndling er den motorcykel, der drønede gennem det tyske studie. Hang On er ganske enkelt lige så godt på Sega Card som på spillemaskinen!!
Den tredimensionelle virkning er ekstrem, og man tvivler ikke et sekund på, at man virkelig sidder på cyklen - lige indtil man har knaldet hovedet ind i en lygtepæl under en overhaling.
Spillet er så hurtigt, at man tror, det er løgn. Man når faktisk ikke at se, hvad der står på vejskiltene endsige nyde den fantastiske baggrundsgrafik. Racet gennem byen ved nattetide er bare råt! Ren 13!
Vi fortsætter med de samme karakterer til Choplifter. Det eneste man med al rimelighed kan indvende mod Choplifter er, at det tager virkelig lang tid, før man mestrer styringen. Men hvad, det er vel ikke værre end ved en rigtig helikopter...
De tre niveauer (i ørkenen, på havet og et Rambo-agtigt sted) med tilhørende tunes er lige så nydelige som dem, du kan finde i spillehallen. Plottet er også det samme: "Red gidsler i hele verden i din Hawk Z-helikopter".
Hvornår mon Sega glæder os med modul-versioner af deres tophits Space Harrier og Zaxxon? For slet ikke at tale om deres hotte "Out Run"-maskine, hvor du sendes ud på de amerikanske highways i en rød Ferrari (med tilhørende blondine!).

Sådan!

Der er endnu intet dansk firma, der har turde importere Sega'en til Danmark. Men det skal du ikke fortvivle over.
Ikke nok med, at Sega'en er bedre (og billigere) end Nintendo'en, så er den faktisk klart lettere at få fingre i.
Maskinen er blandt andet tilgængelig i Tyskland og England.
Det er altså en god ide at holde sig gode venner med en, der skal til England. Her kan han nemlig købe et Sega Master System for 100 pund - hvilket svarer til 1100 kr.
Er du en vild og utålmodig spillemaskine freak (der i øvrigt heller ikke tør stole andre i dette vigtige anliggende), er min bedste kur en indkøbstur til Tyskland.
Hos vores sydlige nabo sælger stormagasinerne Sega Master Systems som skidt, til den latterlige sum af 299 Dmark. Med 1100 kr. på lommen får man altså en overlegent fed spillemaskine, og 200 kr. ekstra giver Hang-On.
Den seriøse spiller (blandt andet mig) vil aldrig kunne acceptere andre end dem, der køber Sega.

Morten Strunge Nielsen

Vi ved det godt - det er ikke alle, som kommer til hverken Tyskland eller England hver dag. Og selvom en bustur til Tyskland er overkommelig for de fleste, har du ingen garanti for, at bussen kører til et supermarked, hvor de har din Sega Master System på lager.
Men fortvivl ikke. Du kan nemlig sagtens få den fantastiske maskine pr. postordre.
Og det er nemt nok. Få lavet en Eurocheck i din bank lydende på 299 i D-Mark og send den til:
Korona Soft
Siegfriedstrasse 36
4830 Gütersloh
Germany

Ali

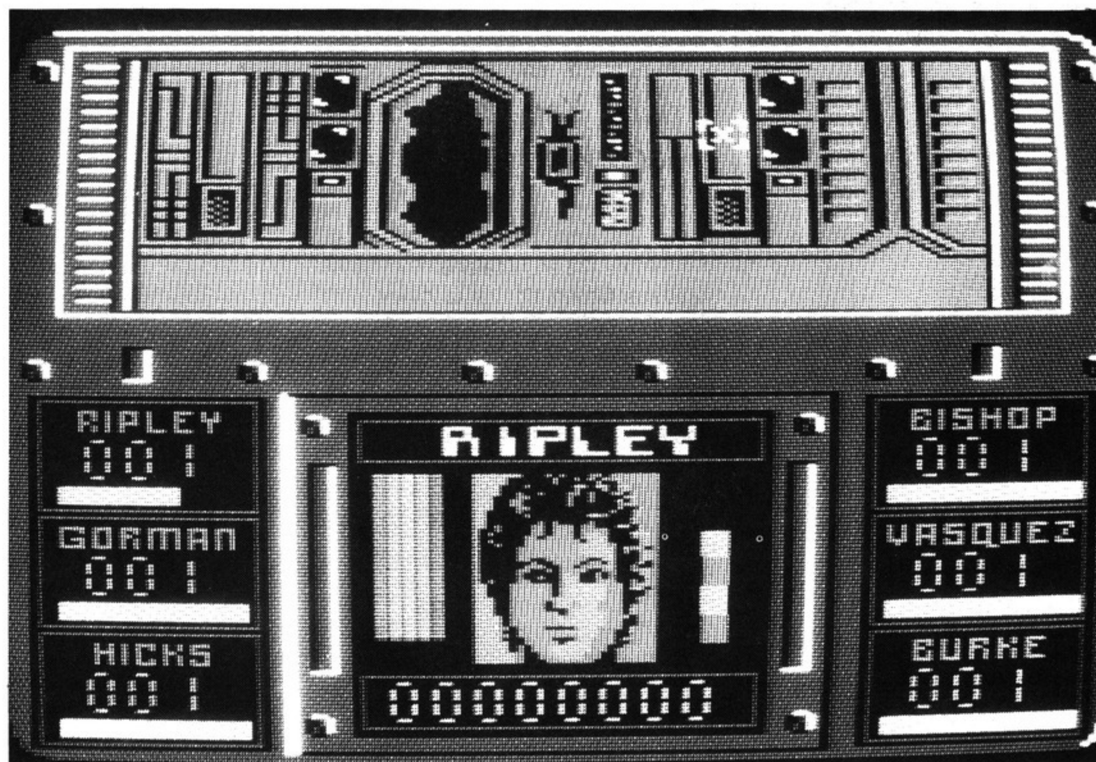
I rummet er der ingen, som kan høre dig skrige... Yep, den ottende passager er tilbage - dennegang er der bare flere af slagsen!

Det er selvfølgelig follow-up'en til skrækfilmen Alien, vi taler om. Anden del af filmen, der har fået hele biografsale til at lette i chok, er ganske opfindsomt blevet ændret til Aliens - der er jo mere end et bæst.
Med Aliens er officer Ellen Ripley - den eneste, som slap levende fra Nostromo i Alien - endnu en gang på banen. Efter at have sejlet rundt i rummet i en sove-kapsel i 57 år, kommer hun på ny i kontakt med den civiliserede verden.
Ripley bliver forfærdet over at høre, at Archeron (planeten, hvorfra Nostromo's alien kom) er ved at blive koloniseret. Teknikerne og deres familier befinder sig allerede nede på planeten. Luften skal nemlig lige tilpasses menneskene, før Archeron er klar til at huse mennesket.
Men der er selvfølgelig ingen, som tror på hendes Alien-historie.
Pludselig mister Jorden al kontakt med Archeron, og Ripley's overordnede begynder at blive nervøse. Enden bliver, at Ripley tager tilbage til Archeron - sammen med en deling veltrænede og velbevæbnede rum-marinere.
Aliens byder sandt at sige på forbløffende effekter og grusomme chok. Der er heller ikke noget i vejen med detaljerne. Faktisk er delingens laservåben udlånt af British Aerospace og sidste nye skrig i våbenteknologi.
Som frygtet følger computerspillet ganske nøje film-hittets plot... Og for at det ikke skal være løgn, er det endnu engang Mark Eyles (ham med Back To The Future), som har sørget for det kritiske historieplot. De folk, som ikke tør gå i brusebad efter Psycho - endsige se en ny gyser - kan godt begynde at ryste i bukserne.

Råtykt game

Aliens spillet starter, hvor handlingsreferatet slutter. Ved delingens ankomst til Archeron.
Her viser det sig hurtigt, at Ripley's bange anelser ikke er ubegrundede. Der er ingen spor af liv på basen.
Ved nærmere eftersyn konstateres det, at basen alligevel ikke er helt øde... Basen er invaderet af horder af aliens!!
Delingens succes afhænger af dig. Det er nemlig dit ansvar at holde styr på teamets seks medlemmer. Officer Ripley, løjtnant Gorman, korporal Hicks, androiden Bishop, Vasquez og endelig Burke.
Efter at have varmet op med den pænt uhyggelige indledningsmusik og orienteret sig på det medfølgende kort - der er over 250 rum, som skal udforskes - er du så klar som det er praktisk muligt.
I bunden af skærmen vil du se et digitaliseret portræt af den person, du styrer (eller en alien, hvis personen er død). Ude til siderne står de andre personers helbredstilstand og placering angivet. Den øverste tredjedel er selve action display'et, som ses fra hjelmens indbyggede videokamera.
Det er bare med at holde styr på folkene, så de kan komme hinanden til undsætning, hvis (undskyld, når) det bliver nødvendigt. Hovedet kan passende stikkes ned i fryseren, når helvedet bryder løs - rapporter om aliens i teamets nærhed og ikke mindst den efterfølgende kamp på liv og død. Er du for langsom, hopper bæstet på dig, og er skuddene ikke præcise, er det også bare helt godnat.
Du vil uden tvivl også hoppe flere meter op i luften, når alien'en hopper på dig, før laseren er på plads.

iens -Uhygge er dagens ret!





Du er Ripley. Dagens ret, i hvert fald hvis det står til de frygtelige Aliens. Den ottende passager er tilbage, og dennegang har han taget en håndfuld venner med.



Ja-ja, den er god nok: Der er noget på vej, så bare se godt skræmt ud. (billeder fra filmen).



Sådan kommer man åbenbart hinanden ved i rummet. Uhygge er på menuen.

ALIENS

Grafik	9
Lyd	9
Uhygge	13
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

Og det er nogenlunde lige så pinefuldt at blive spist af en såret alien - gabet er mindst lige så skrækindjagende, som i filmen!
Men kløp på med krum hals. Dine skydefærdigheder og undersøgelses-teknikker er i stadig udvikling. Man når i reglen lidt længere for hver gang.
Jeg har desværre konstateret en fejl på det medfølgende kort. - Der er ikke mulighed for at tage den sidste forgrening på venstre hånd, når du skal ind til rum 78 (kontrolrummet) på min version. Som gengæld kunne I passende kvittere med lidt oplysninger om den lille pige Newt, der efter sigende skulle rende rundt på basens gange. Hun er som luft for mig, ligegyldigt hvor jeg end går og står.

Konklusion

Hvis man vil have overlegen grafisk udnyttelse af sin Amstrad, er Aliens ikke lige sagen. Det er da ganske nydeligt, men, men, der findes visse naturlige begrænsninger for udnyttelsen af et display, som kun fylder en trediedel af monitorskærmen.
Det er spillets atmosfære, der gør udslaget. Jeg kan uden overdrivelse sige, at jeg fandt mindst lige så meget gys i spillet som filmen.
Og så får man selv mulighed for at styre de seks hovedpersoner rundt i rummene. Vel at mærke med et styresystem, der efter kort tids tilvænning er tilpas rapt og perfekt i enhver henseende.
Du kan virkelig føle, hvordan personerne kryber rundt i korridorerne gennem tastaturet. Mit bedste råd er; hold det ene øje på display'et og det andet på dine kammeraters status - og i visse situationerne hænderne for begge øjne.
Pas for guds skyld på din ryg - her er der desværre ikke noget videokamera.
For første gang i umindelige tider et computerspil, der lever op til sit filmforlæg. Både i Amstrad, Commodore og Spec-versionerne.
Buy Aliens, get scared and keep killing! **Morten Strunge Nielsen**

MASTERS SPILLER MED MUSKLERNE



Efter plasticdukker, bøger, nøgleringe, klistermærker, tyggegummi, tegneserier (læs selv BT) og tonsvis af andet møg, er de nu også kommet til din 'puter: Masters of the Universe, made in the U.S.A.

Indrøm bare fra starten: Du kender godt de store, ulækre, muskelsvulmende plasticfigurer, som BR snyder penge fra små børn med. De er omkring to decimeter høje og har samme omkreds om overarmen. Ansigterne minder om et mix af Djenghis Khan og vinderen af vores "se åndsvag ud" konkurrence. Figurerne er dette års dille for de svagt-begavede mellem 11 og 14 (den sad, hva'), på linje med Star Wars figurerne fra 1984-85. I BT kører Masters som en daglig tegneserie, efter sigende med succes. Naturligvis læser jeg ikke selv BT, sådan et lav-status blad, nej, det var en bekendt (ret langt ude), som fortalte mig det. Selv læser jeg kun The Economist, Financial Times, SOFT, Newsweek og Playbo..hrmmh..players manuals!

Spillet er lige blevet færdigt og bærer et navn, der er lige så langt som omkredsen på figurernes overarme. Fuldt ud er titlen nemlig "HE-MAN AND THE MASTERS OF THE UNIVERSE IN THE ILEARTH STONE". Pyuhh!

I øvrigt kommer spillet fra "the masters of computer software", som de selv kalder sig. Vi andre kender nu bedst firmaet som US Gold.

Persongalleriet

I spillet finder du alle de velkendte (!) figurer, og de er stadig lige grimme, selv overført til grafikprikker. He-man er helten. Skeletor er den ultimativt lede hersker over al ondskab. Orko er en lille



Øverst: "Masters of The Universe" er ikke ligefrem noget, der højner det kulturelle stade hos ungdommen. Men der er masser af action, når helten He-Man spiller med sine overdimensionerede Quadrecips, triceps og biceps.

Nederst: Grafikken er helt rimelig i Masters-spillet fra US Gold. Lyden halter det derimod slemt med. Sic. sic.

sød troldmand, som Skeletor har fanget. Og desuden er der de onde horder, som Skeletor kommanderer.
Alle, der kender "Masters of the Universe", vil endvidere genkende den usandsynligt grimme borg "Castle Grayskull" og He-mans magiske sværd (hvad er det nu, det hedder), der har en temmeligt afgørende rolle i spillet.
Allerede nu skinner det igennem hvilken IQ, disse figurer henvender sig til. Det er dem, der skal have et navn som Skeletor for at forstå, at manden er ond...(Skeletor - skelet) se selv, det rimer, og HE-man står altså for HEro-man. Suk.

Plottet

- er heller ikke ligefrem noget, der højner det kulturelle stade blandt ungdommen.
Efter at have bladret igennem 3 sider copyrights, 2 sider salgsbetingelser og 4 sider ekstraordinære (!) tilbud om at blive medlem af US Gold klubben, kom jeg frem til et afsnit om handlingen...
Dybt under slangebjerget, i ældgamle ondskabs-gennemsyrede grotter, har Skeletor fundet den urgamle Ilearth sten. Ved at bruge dens fantastiske magi, har Skeletor tilfangetaget Orko og skabt en hær af onde væsener, der alle fungerer som Grayskull- slottets vagter.
Du skal som He-man infiltrere slottet, nedkæmpe de onde styrker, samle 6 magiske ingredienser, finde Orko og give ham disse og så (efter at Orko har forvandlet dit sværd til Atom-ødelæggeren) finde og ødelægge Ilearth stenen.
- Øjeblik, jeg skal lige melde mig ind i US Gold-klubben...

Ze game itzelff

I spillet starter du udenfor borgen. Du skal finde nøglen til den plus nogle atom-ladninger til dit sværd. Vi kender vel alle problemet, når ens sværd er løbet tørt for atom-ladninger? Nå, ikke??
Efter sværdet er tanket op, åbner du hoveddøren til slottet - du er vel en helt, og danske helte sniger sig ikke ind bagfra (zez Falch). Problemerne melder sig strax.
Forskellige forskækkeligheder afpatruljerer slottet, og disse er du tvunget til at zappe med dit sværd, der er så smart, at du dælme også kan affyre pile med det. Pilene virker som små atombomber, så selv om du bare snitter fjenden, sprænger han alligevel i luften. Go' ting med sådan et sværd. Eneste ejendommelighed er at sværdet ikke kan hugge eller stikke, men på den anden side: Hvorfor nu også være så traditionsbunden, det her er 1986, marner! Og et sværd, der fyrer pileformede atom-ladninger af, er da heller ikke at kimse af.
Desværre har vagterne også nogle dimser, der ikke er smarte at tage brusebad i, så spil ikke Karl Smart for ofte.
Nederst på skærmen kan du se, hvordan dit skjold og dit sværd har det, og desuden er der en dims, der viser, hvor lang tid, du har igen - der er nemlig tidsbegrænsning på. Der er også en tæller, der viser, hvor mange hjerneskaller, du har "chrushed"/totalsmadret. Ja-ja, voldeligt skal det jo være.

Stunt-hop, så du griner

Til styringen bruger du 7 taster. De fire retninger plus kapow-tasten. Ud over disse, har du også en højre og venstre hop tast, der ved et let tryk kan få He-man til at udføre det mest spastisk lammede krumspring i nyere tid. Brug ikke denne tast for tit, da du i så fald vil miste værdifulde sekunder, når du ligger flad på gulvet af grin.
Efter endt slæb kan du overrække Orko de seks remedier og han vil da trylle dit sværd om til et - spændingen stiger - ANDET sværd! Atom-ødelæggeren er det nye sværds navn, og med det kan du ødelægge Ilearth stenen og derefter Skeletor.

Pæn grafik

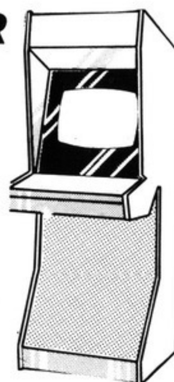
"Masters of the universe etc. etc." er et velgennemført spil med god grafik og en handling, der også er tilstrækkelig voldelig til at kunne gå rent ind hos de 8-årige!
Spillet er ikke særlig stort - det kan gennemføres på en dag, og det syntes jeg er positivt. Normalt er spil af arcade-action typen helt enorme, uden dog at være specielt afvekslende og det er altså kun hveranden time, jeg gider desintegrere den samme baddie 99 gange. "Masters ... osv." genbruger ikke spritesne i samme overdrevne grad, selvom det ikke helt undgås.
Lyden giver associationer til en af dem, der lugter fælt, så den gider jeg ikke causere mere om. Derimod fængslede spillet mig, idet jeg hele tiden følte at enden (på spillet) var nær.
Konklusionen må være, skaf det og hyg dig en weekend uden at belaste tænkevorten for meget...men på den anden side, det klarer du jo nok alligevel...

Bjørn Christ

Grafik	9
Lyd	lad
Action	9
Fængslende	9
Pris/kvalitet	9

Nyt i NÆSTE NUMMER

De helt store pirater:
DE KOPIERER SPILLEHALSMASKINER



London-reportager:
EUROPAS FØRENDE SOFTWAREHUSE

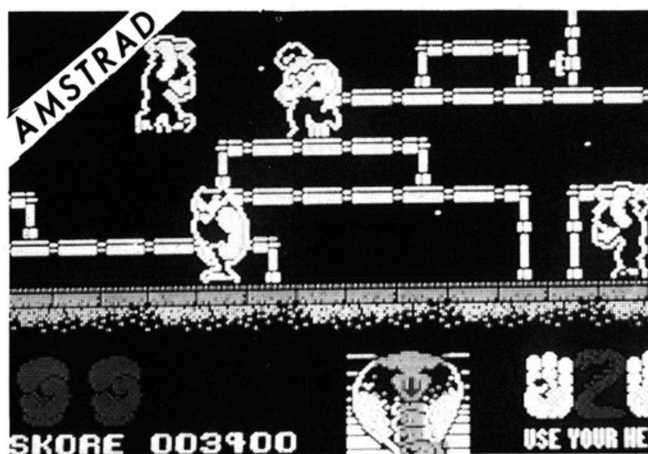
Top Secret:
NYE 007-SPIL

De tjener 265.000:
DRENGENE BAG TIGER MISSION

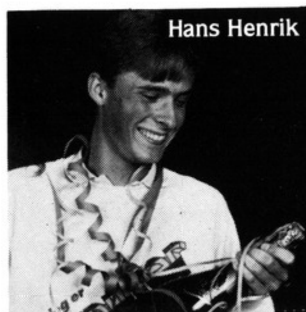
Checkede SOFT CHECKS:
GAMES, SÅ DET SKVULPER!

Der bliver drøn på
HOLD ØJNENE PÅ STILKE OG DON'T MISS: SOFT 3/87!

STALLONE RYDDER



Hvis man som Ocean har kontakter inden for filmverdenen, er det ingen sag at blive kendt. Se nu bare på Sylvester Stallone - verdensberømt og alt muligt, bare fordi han bliver stillet frem i grafik og farver på en computer, - (hva' si'er du, er det ikke kun på grund af spillet?? -). Nå, jeg får lige at vide i min høresnegl, at Sylvester også er kendt blandt pøblen på grund af nogle billige pornofilm, men som sagt: Han blev først rigtig berømt, da Ocean-spillet "Rambo" tunede frem på computerskærmen.
Fornylig kom så **Cobra**, et nyt spil med den muskuløse Birgitte-bedårer. Du har sikkert set den lille kilometer celluloid (film, red.) i din lokale kinograf, men hvis ikke, fatter du nok handlingen alligevel: Du er nemlig en småsej panser, der synes, loven er alt for slatten. En fyr, der stjæler mandens kæreste eje - hans bil - får nemlig kun nogle få måneder i skyggen. "Igge nok", tænker Cobra alias onkel Stallone, "Jamen, hvoffe egge barre pløgge svinet!!" - og så går mottoet ellers derudaf: Crime is a disease, Cobra is the cure. Nemlig.
Du spiller sammen med Marion Cobretti, en dygtig detektiv. I er ude efter "Zombie Squad", og vær sikker på, det ikke går stille for sig. De lader sig næppe lokke af blomster.
Cobra er et spil af den gode gammeldags "slå først, Frede"-type. Der er kun een forskel: Den knap, der før i tiden hed Fire, er skiftet ud med en DRÆB-knap. OK, dræb er nok så meget sagt, for i starten af spillet, kan den kun få Sylvest til at lange næven ud. Men det er også ganske effektivt, for den mand har bare muller!
Kan du få fat på nogle af de slatne burgers, der ligger rundt omkring, får du et våben af en sort. Det kan være alt lige fra en lommekniv til en megagun med indbygget laser og maskingevær. Du får god brug for disse, da du hele tiden bliver angrebet af knivkastere, mafia-gorillaer og nogle små søde piger, der er ude at lege med fars bazooka.
Cobra har fin grafik (især i Spectrum-versionen, maskinens begrænsninger taget i betragtning) og god lyd i både Amstrad- og Commodore-udgaverne. Et af de bedste slå-til-spil på markedet netop nu!


Hans Henrik

Grafik	11
Lyd	10
Action	10
Fængslende	9
Pris/kvalitet	10



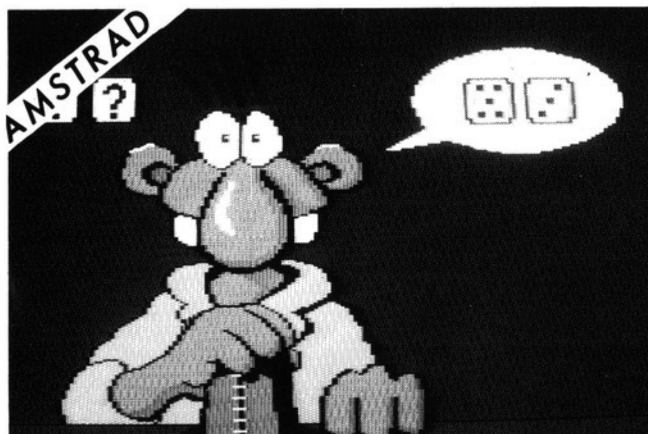
MING MANG FOR VIDEREKOMNE

Jeg sidder her med et spil i hånden, kaldet **Shanghai.** Spillet er fra Activision, og vi plejer jo at vide, hvad der kommer fra den side. **Shanghai** tænker jeg, fedt mand, endnu et megafat game spækket med hot action. Det her er bare det tykke karate og combat action spil, men sikke en tud, der bragede ud i snotten på mig. Et øjeblik troede jeg helt sikkert, at min mor havde været sammen med Pinnochio. For der voksede også grene ud, ca. 3 meter ude på tuden.
Nå, det kan være, at du burde få at vide hvad, der var årsag til al denne elendighed. Jo, (hold nu godt fast), Activision har lavet et brætspil! Ja, den er god nok.
Når spillet har loadet ind, kommer en spilleplade frem. Denne spilleplade består af et par hundrede brikker. På hver eneste brik står et kinesisk tegn. Nogle af tegnene illuderer bambusrør, andre de fire årstider, helt andre viser drager, og på den måde fortsætter det i en uendelighed.
For at det ikke skal være løgn, kan spillet spilles på fire forskellige måder - den ene mere søvndyssende end den anden. Du kan spille Solitaire (alene), Team effort, Tournament og Challenge. Hver eneste titel dækker over en sværhedsgrad. Selve spillet går ud på, at du enten på tid eller uden tidsgrænse skal finde to brikker, der matcher hinanden og derpå fjerne dem. Der er 114 par ialt på skærmen. Hvis det lykkes dig at fjerne dem i forkert rækkefølge, skal du lægge de par, du havde samlet op, tilbage igen. På denne måde bliver du så nødt til at starte forfra og prøve at samle parrene på en anden måde. Hvis der er to spillere, kan man krydre det fantastisk spændende spil med at sætte tidsbegrænsning på hvert træk. Jo, der er ingen tvivl. Dette spil vil finde vid udstrækning blandt bedemænd, pensionister, der ikke har andet at lave, og folk, der alligevel ikke har mere spænding i livet end udsigten til at vinde en brugt Hopla-nål.
Hvis selve spillet ellers har din interesse, kan jeg fortælle dig, at der er en masse detaljer, som jeg desværre ikke tør komme nærmere ind på af fare for at falde i søvn. Dette er ikke på grund af ungdomssløvsind, øl eller anden forfald. Det er rent og skært af helbredsårsager - har du nogensinde prøvet at vågne ved at banke hovedet ned i tasterne? Sov godt...

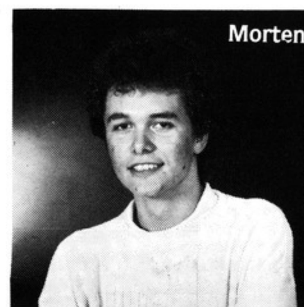

Henrik

Grafik	5
Lyd	nej
Action	nej
Fængslende	nej
Pris/kvalitet	nej

TYSK TEGNESERIE-FLOP



Kender du tegneseriehelten Werner?
Fint, for det gør jeg nemlig heller ikke.
Ikke desto mindre påstår et vist Semmel Verlach i Kiel, at han lever - og det endda i bedste velgående. Werner har allerede lagt fem tegneseriebøger bag sig. Nu er tiden kommet til computerne!
Vores computeriserede helt er heller ikke nogen helt normal (og grå) Schmidt-type. Den nærmeste beskrivelse må vel blive en krydsning mellem en Hell's Angel og en tør professor - der er dog også lidt punk over hans fire strittende hår.
Werner programmet findes foreløbig kun til Amstraden (det er jo Schneider-computeren, der har vundet størst udbredelse i Tyskland), og Semmel lader ikke til at have ambitioner om at oversætte det til andre computermærker.
Diskversionen består af fem sektioner, mens der er blevet skåret en af kassettebåndet. En skam - måske især fordi jeg IKKE fik disketten stukket i hånden...
Første del af den kassettebaserede **Werner** er det go'e gamle Meier-spil. Med andre ord er det på tide at finde terningerne og dit allerbedste poker-fjæs frem fra skrivebordsskuffen.
Her kan du virkelig få syn for sagen. Werner er værre end en nørd!
Grafikken er virkelig nydelig, og Werners forskellige ansigtsudtryk (det ene værre end det andet) skal nok give dig et billigt grin. Prøv bare at leg' lidt med joysticket...
Næste på listen hedder ganske enkelt "Who will bring along the biggest bulk of bottles to the party". Kort og præcist, ikke sandt?
Her skal Werner i kamp mod dagligdagens fjender - flyvende meloner, ukontrollable boremaskiner og lignende slige indretninger.
Igen i ganske nydelig grafik og tanken endnu bedre (øller!). Men desværre lettere kedeligt. Det bliver ikke meget bedre med dine gab i Werner's Panic Tour...
Med den sidste del, "Assemble A Motorbike", bliver det imidlertid helt galt. Det er ganske enkelt dødhamrende kedeligt at samle den åndssvage motorcykel.
Prøv alligevel, hvis du endelig skulle være så uheldig at have betalt for Werner. De to trafikbetjente, Helmut og Bruno, er særdeles vellignende. Næsten værre end Werner...
Werner byder på nogle temmelig pæne grafikbilleder, der også forstår at udnytte farverne. Men billederne er for få til at give maxi-karakterer - det er jo ikke noget problem at lave flotte billeder, hvis man har hele hukommelsen til sin rådighed.
Lyd, tiltrækning og action vil jeg forbigå i tavshed.
Jeg kan imidlertid anbefale instruktionshæftet på det varmeste. Det er mindst lige så godt for et billigt (eller er det egentlig ikke ret dyrt?) grin.
Dit valg står mellem fransk, tysk, engelsk og noget, der kunne ligne spansk til en forveksling. Huset foreslår den engelske version. Absolut beundringsværdigt, at man har præsteret en så forvirret og ikke informativ tekst.
Hvis der ikke findes bedre tysk software, så vil jeg råde landets landets eksportstrateg at holde sig til at holde sig til pølsemaskiner og billige pilsnere.

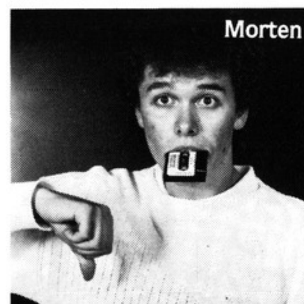


Grafik	10
Lyd	hvor?
Action	6
Fængslende	03
Pris/kvalitet	5



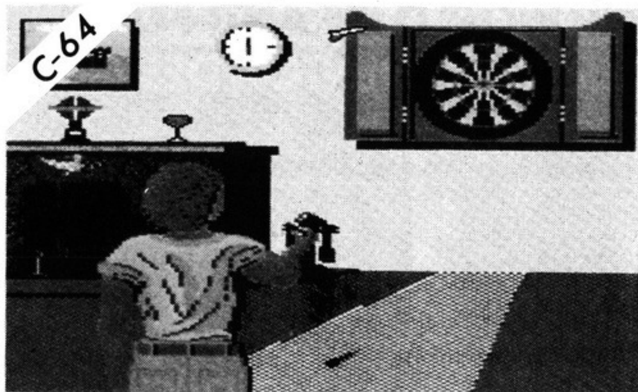
S.D.I.-FLOP

Det her er ganske givet et af de bedste flop i dette "SOFT". Programmet fremturer med, at alle S.D.I. installationerne bliver overtaget af fjendtlige aliens - med andre ord, S.D.I. flopper.
Men programmet flopper mindst lige så meget selv.
Det er endnu en gang Quicksilva, der står bag ved "løjerne". Pressemeddelelsen fortæller ydmygt, at Quicksilva har præsteret at kode S.D.I.'s detaljer ind i din computer. Resultatet hedder **Defcom** og "er et af de bedste rum-skyde-spil nogensinde".
Aliens'ne har overtaget alle S.D.I. satelitterne for at bruge dem imod verdens lande. Den eneste løsning ligger i en Eagle Class E751 fighter med det nyligt udviklede højintensive enkeltstråle anti-fly våben.
Manden til jobbet er Nick Diamond - en ledende rumakrobat.
Alt det ord-gejl kan skæres ned til en tør konstatering af, at **Defcom** er et klassisk shoot'-em up, som burde have været udgivet som billigspil - om noget.
Om du rammer aliens'ne eller ej, er helt tilfældigt. Så du kan lige så godt dreje lidt med joysticket, samtidig med du skyder.
Men slap bare af, det er næsten umuligt at få rumskibet guidet over til et af brændpunkterne. Jorden drejer ganske enkelt for langsomt! Alt for langsomt, Slowsilva.
Hvem bryder sig i øvrigt om, at aliens'ne smadrer Australien eller USA, når de sidder i Danmark. Nej, lad os håbe, Quicksilva kan præstere noget mindre tyndt næste gang.

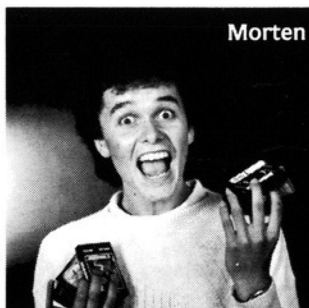


Grafik	7
Lyd	7
Action max.	5
Fængslende	03
Pris/kvalitet	03

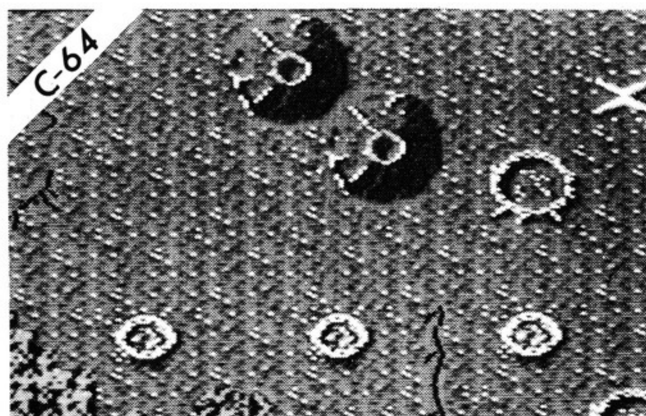
SPORT PÅ STUEGULVET...



Kender du Barry McGuian Boxing eller On-Court-Tennis? Så bør du også kende firmaet GameStar!
Nu har Activision købt GameStar, men programmørerne ville ikke med. De har startet et nyt firma, DesignStar, og deres første udspil hedder **Indoor Sports.**
Egentlig er **Indoor Sports** tre spil samlet sammen i eet spil.
Sportsgrenene er bowling, dart og det ikke særlig kendte Air Hockey. Lyder det outreret?
Det er det også. Men ikke desto mindre, er **Indoor Sports** også temmelig skægt.
I Bowling vælger man sin yndlings kugle umiddelbart inden, det går løs. Så placeres spilleren i position på skærmen, joysticket rives til den rette skruning, mens du er i løb, og slutteligt slippes ball'en henne ved linien. Men regn med, at du enten rammer dine egne ben, falder ud over linien eller ikke rammer en eneste kegle, de første gange...
Ligegyldigt hvor dårlig, den sidste serie end var, får man alligevel lyst til en runde mere.
Dart er nok den computeriserede "sport" på **Indoor Sports,** jeg var mest kritisk overfor. Men mine tvivler blev grundigt gjort til skamme.
Både animationen og kompleksiteten, er næsten lige så god, som virkeligheden...
Air Hockey er egentlig ikke nogen sportsgren, men en spillemaskine, som er ekstrem populær i USA og Canada (og for at det ikke skal være løgn, også sidste år på Costa Brava). Man er to spillere med hver sit mål og en puck - ideen er naturligvis at slå den ind i modstanderens mål.
Et virkelig simpelt, men rigtig tiltrækkende spil. - Sæt spillet i hyperdrive, og så er det bare action for alle pengene!
Kort sagt, vil du have fed action og rigtig flotte tredimensionelle dimensioner/animationer bør du seriøst overveje **Indoor Sports.**


Morten

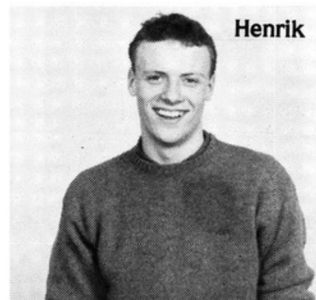
Grafik	10
Lyd	9
Action	10
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10



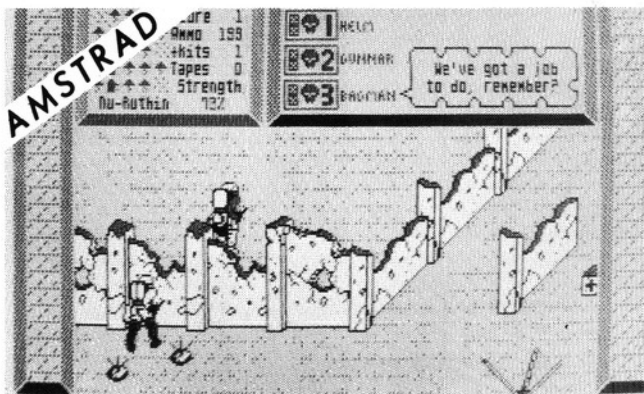
HIDSIGT RUM-RIDT MED IMAGINE

Så er det Imagines tur til at vise hvad de duer til. Væk er Konami, ind kommer konverteringerne fra Nitchibutsu istedet.
Terra Cresta er et shoot'em up spil med lidt mere indhold, end man rent umiddelbart skulle tro. Der ligger forsvarsanlæg i jorden. Disse forsvarsanlæg skyder med de såkaldte homing-missiler, dem, der selv søger efter målet. Du kan altså godt regne ud, at **Terra Cresta** har noget med de hurtige ryk på hånden at gøre (tag så hånden op af bukserne, drenge, man kan blive blind af det der).
Det drejer sig ganske simpelt om, at skyde så meget som muligt. Der er naturligvis ikke kun jord-installationer. Næ, der er masser af flyvende genstande, såsom jagere, dimser og andet verstraavende knødel, som godt kan være svært at definere. Parolen lyder: Ned med skidtet. Brug dit joystick, så fjenden får metalsmag i munden. Der må ikke være en eneste overlevende, når du har været på visit.
Men så nemt går det nok ikke (ikke de første 300 spil, hæ hæ). En gang i mellem kan du se nogle anderledes jordinstallationer end dem, du er vant til. Der står et tal i en lille firkant, og ved siden af, er der en kæmpe kvadratisk grafikdims. Hvis det, trods fjendens skyts, lykkes dig at plante tilstrækkeligt mange skud i boksen, bliver du belønnet. Der dukker en overbygning frem til dit rumskib, og den skal du bare flyve ind i. Når du flyver ind i den, får du straks et større rumskib. Nu kan du skyde dobbelt så heftigt som før, og du får dobbelt så mange points (hvis du er dygtig). Nu kan du pludselig se, at der er 3 prikker i øverste linie på skærmen. Dette betyder at du kan benytte dig af "formation mode". Denne mode bevirker, at dit skib deler sig i to og affyrer nogle brede missiler, der rydder alt af vejen. For at komme i formation mode, skal du trykke på space-tasten (do we, den lange forneden uden noget skrift på, ik').
Hver gang du dør, starter spillet forfra. Det er til at blive sindssyg af. Man kommer et lille stykke længere ved hvert rumskib. Men er der noget mere kedeligt end at skulle starte forfra hver gang man dør? Det skulle da lige være bløde cornflakes til aftensmad.
Bortset fra dette lille sure opstød, er der ikke noget at udsætte på Imagines **Terra Cresta** - det er et sjovt og hidsigt spil, der godt tør anbefales. Og husk så lige at læne dig tilbage og lyttende rokkende med på Martin Galways lydside. Han er simpelthen helt suveræn til den rivende synthesizermusik. Desværre nægter jeg at tro på, at der nogensinde kommer nogen så dygtig som Ron Hubbard. Han kunne for alvor trylle med de hidsige melodier.

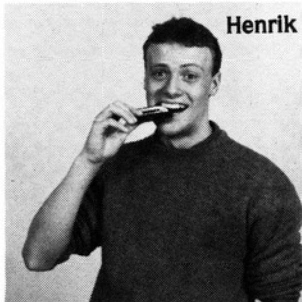
Grafik	9
Lyd	10
Action	10
Fængslende	9
Pris/kvalitet	9


Henrik

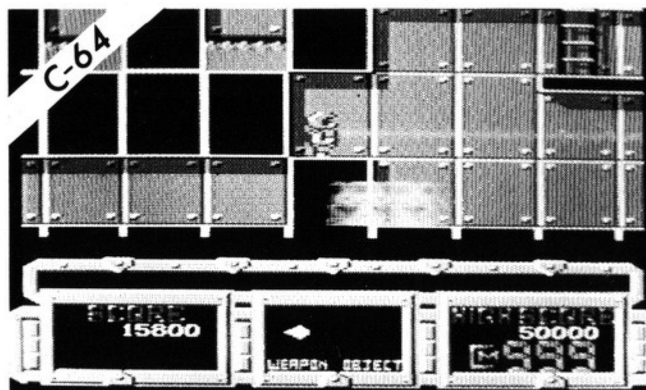
RÅ RUM-SOLDAT



Rumspil, rumspil og atter rumspil. Der er næsten ingen grænser for programmørernes fantasi, når det gælder handlingen i deres uendelige strøm af computerspil: De foregår i rummet. Desværre, kan man sige, da der ellers ville kunne opstå konflikt i deres indsnævrede hjerner.
Men Gudskelov er der ikke noget galt med fantasien, når først vi er nået op i rummet. Det er da også her, Design Design's nyeste spil, **Rouge Trooper**, foregår. På en ukendt planet et sted in the middle of nowhere.
Spillet starter med at byde dig velkommen til Nu Earth. En krigshærget planet, hvor forureningen er så brutal, at floderne er umulige at svømme i og luften giftig at indånde. Det vil sige, for alle andre end lige netop vores helt, **Rouge Trooper**. Du er eneste overlevende efter en slatten massakre på planeten. Alle dine kammerater har fået trykket tuden i jorden. Det vil du hævne, med blodhævn.
Din opgave er nu at finde ud af hvem, der var skyld i massakren. Tvunget af nød har du måttet skifte side. Du er nu i fjendens land. Her skal du finde de otte videofilm, der indeholder bevismaterialet om hvem, der forrådte alle dine kammerater. Så hvad venter du på, se at komme i gang.
Spillet er 3/4 augustforlig om at loade ind, men når det så er loadet ind, finder du ud af, at det var værd at vente på. Øverste halvdel af skærmen er optaget af forskellige informationer til dig, gennem spillet, og resten viser hvordan, den krigshærgede planet ser ud. Øverst til højre kan du holde øje med hvor mange videobånd, du har fundet. Derudover kan du se hvor meget ammunition, du har, hvor mange gange, du er blevet skudt, hvor mange points du har og andre informationer i den retning. Til højre for denne tavle er der en slags informationstavle. På denne tavle får du information fra nogle venner engang imellem. Du får også at vide når du bør trække dig tilbage fra et angreb, hvis din energy er for lav.
Når du ser selve spillepladen er der vist ingen tvivl om, hvor krigshærget, planeten er. Der er simpelthen hul i alt,der kan skydes hul i. Du befinder dig midt i en labyrint af mure og er hele tiden omgivet af forskellige fjender. Nu skal du bevæge dig rundt for at finde videobåndende - de befinder sig nemlig rundt omkring på jorden. Du skal bare gå ind i dem for at samle dem op. Der er en række farer, men det er op til dig at undgå dem og finde filmene. Der er blandt andet store robotter, der skyder i en stadig strøm. Og masser af fjender, der også er klædt ud i pixeldræbertøj og klar til at spalte dig til atomer. Der er bomber midt hvor du skal gå samt en række andre ting. Prøv spillet, og se om du kan finde videobåndene.



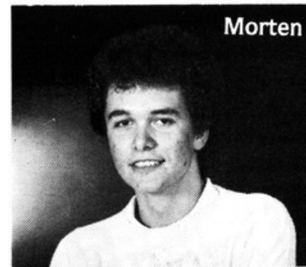
Grafik	8
Lyd	7
Action	7
Fængslende	7
Pris/kvalitet	8

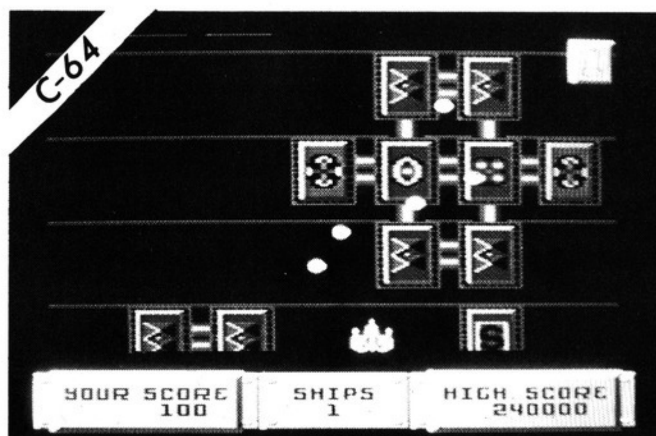


FREMTIDENS RIDDER

Mange lysår fra i dag trives mennesket stadig med de ældgamle riddertraditioner. Jomfruer i knibe reddes med jævne mellemrum af ædle mænd.
Skuepladserne har imidlertid skiftet fra moder Jords borge og hestesadler til det ydre rums skibe og rumdragter.
Denne gang står der dog mere på spil end en tilfældig jomfru. Du spiller nemlig Randolph (helten), som skal i kamp for sin elskede fæstemø. Hun er faldet ud af skibets højre fragtluge og ned i Spegbott den skrækkeliges kløer.
Hvordan du kan vide det, når du befinder dig på Jorden i en anden piges kløer??
Ja, det kan kun guderne og telexskriveren svare på.
Besætningen på S.S. Rustbucket nåede nemlig lige nøjagtigt at afsende et flerdimensionelt nød-visitkort. "Faldet ned på planet 2749 i Zragg systemet stop behøver assistance stop prinsesse Amelia taget til fange stop teleport koordinaterne 217/502 stop kom hurtigst muligt stop".
Du styrter ned til den lokale teleportstation (der som sædvanlig er camoufleret som et værtshus). Fire timer senere opdager du, at underbukserne ligger hjemme på garderobeskabet - og endnu værre, værtshuset er lukket. 5 minutter senere befinder du dig inden i S.S. Rustbucket.
I rustspanden må Randolph kæmpe sig igennem to grusomme niveauer, inden han når ud på planetens overflade. Herude på de store vidder får vor helt nok at se til. Samtidig med, at han alvorligt overvejer at slå et lille smut op til borgen, bliver Randolph nødt til at kæle med alle de nuttede uhyrer. På slottet skal du overvinde den rædselsfulde Henchodroid i en kamp på liv og død.
Eller kort sagt, et simpelt plot om liv, død og skatteprocenter, hvor helten helst skulle redde det hele hjem, inden bombemandens timer når til 007...
Det er da også ganske fornøjeligt, men set ret mange gange før.
Men i mangel på gode ideer til fornyelser kan et gedigent spil da aldrig være helt af vejen. Og det er lige nøjagtig, hvad **Future Knight** er.
Er der ikke rigtig mulighed for at gøre lyden særlig god i selve spillet, så laver man jo bare en flot indledningsmelodi.
Er man heller ikke helt sikker på den umiddelbare tiltrækning, finder man på et eller andet interessant. Hvis man for eksempel har været ude for at hente en ny kop kaffe at holde sig vågen på (og helt tilfældigt sidder og anmelder **Future Knight**) vil der være en helt, som går bananas på skærmen. Se selv efter!
Er du til "platform og stige"-typen og velgennemtænkte gåder, kunne **Future Knight** let vise sig at være lige dig.
Hvis ikke, kan det gå MEGET langsomt med de tre liv og en dårlig plasma-riffel!
Min hi-score hedder i øvrigt 147.700 (og kunne sagtens ligge over 200.000). Hvordan jeg har nået så højt? Ved at slå røven i vandsengen og skyde som en gal. Rimeligt pinligt, Gremlin.

Grafik	8
Lyd	9
Action	9
Fængslende	8
Pris/kvalitet	8,5





RUMSPIL MED BID I

Jeg skal love for, at Gremlin ikke vil hænge efter vognen og lave traditionelle spil som alle de andre. Gremlin gør som hidtil og kører deres eget ræs. De laver egen handling, egne skibe og al den slags, der gør et spil værd at købe. Men ud over alt dette, laver de spil, som man gerne selv må tænke lidt i. Det er det, der bare gør Gremlins spil så fede og viser, at der er tænkt over det produkt, du lige har loadet ind i computeren.

Bulldog var indtil i går navnet på en hunderace. Det er det ikke længere. Nu er det også navnet på et af de til dato fedeste rum-shoot'em down og tænk-dig-om-spil, de gæve ryttere kan få for under 200 af de sure runde nogen.

Det hele gælder om at skyde og at være forbandet hurtig på triggeren. Men det hjælper dig ikke noget, at du er hurtig, hvis du ikke også tænker hurtigt. Der er nemlig masser af hjælp at hente undervejs, hvia du vel at mærke forstår at få hjernevindingerne speedet op. Når **Bulldog** er loadet ind, bliver du præsenteret for den fede "Uridium"-like grafik. Bogstaver og rumskibe i hård aluminium med skinnende kanter. Der er ingen tvivl. Det er den rene Gremlin-kvalitet.

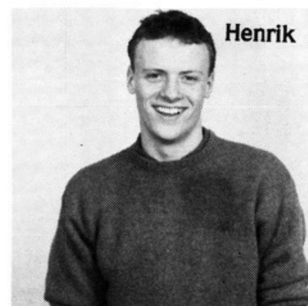
Tryk på Fire og spillet er i gang. På moderplanetens overflade sidder dine dødelige fjender plantet. De er alle fast beslut-tet på at gøre det af med dig. Dine fjender er nogle sluser, hvor det pumper ud med kugler og krudt. Alt efter hvilke sluser, der er tale om, har de en speciel slags ammunition at hælde i hovedet på dig, og det gør de, så det kan mærkes. De pumper ganske simpelt det ene læs kugler og granater efter dig i håb om at smadre din rumcruiser. Det vil også lykkes dem, hvis du ikke læser brugsanvisningen, for der er masser af hjælp at hente i spillet. For det første er der en slusetype der hedder Trajectory x7. Disse sluser skyder i normalt (hurtigt) tempo. Så er der nogen der hedder Fast Trajectory, de skyder endnu hurtigere end den foregående, men ikke nok med det, de skyder direkte mod dig. Shielders hedder den næste slags - brede skjold, der bliver affyret nedad skærmen. De bliver bredere, jo længere de ryger nedad skærmen. Den næste slags hedder Straights, den skyder henholdsvis to kugler horisontalt for derefter at affyre to kugler vertikalt. Den sidste af de skydende hedder Homer. Homer skyder for at ramme og kun for at ramme. Det er en slags målsøgende missiler, som er umulige at undgå, hvis de først er blevet affyret. Sørg derfor at få alle disse udryddet, så snart du får øje på dem. Hvis du ikke får fordrevet tiden effektivt nok med at få de forp.. installationer af vejen, er der en række andre bunkers på overfladen, der skal ryddes op i. Der er blandt andet Antenna, Tanker, Radar Jammer, Control Towers og Beer Diamonds. Nogle af disse fæstninger bliver du knust imod og andre kan du flyve over. De skal allesammen have et forskelligt antal skud for at forsvinde. Det samme gælder for sluserne.

I begyndelsen virker **Bulldog** knusende langsomt. Det er det også, du er ikke helt i vildrede. Men rundt omkring på moderplaneten er der forskellige bogstaver og signaturer. Det er disse bogstaver og signaturer, der kan hjælpe dig til tops på high-scorelisten. Og det på trods af, at high-score fra starten er på 240.000 points.

Det, du skal holde øje med, er en række bogstaver. Der er F,B,S, omvendt S, I, og D. De har alle en særdeles vigtig betydning for dig. F betyder, at du får et par ekstra kanoner til hjælp. B sørger for lidt bonus til high-scoren og auto-fire på dine kanoner. S speeder dine bevægelser og selve skibet betydeligt op. "I" betyder, at du ikke kan ødelægges, men virker kun i et vist tidsrum. Det omvendte S har en negativ virkning, det sænker din hastighed på skibet. D»et suger din bonus og vrider din supercruiser om til et helt normalt langsomt rumskib, akkurat som det var, da du startede. Der er også forskellige ikoner, såsom bomber og pile. Pilene sender dig i den retning, de peger, og bomberne kan fjerne alle de kugler, der måtte være på skærmen, når du flyver over den.

Som du sikkert har opdaget, kan der ske en masse under sådan et spil **Bulldog**. Hvis det i starten gik langsomt, så bare tag et par S'er, så går det en del hurtigere og så fremdeles. Det er tit sådan, at sluserne sender en hel række kugler ud. Hvis en af dem rammer dig, taber du et liv. Et kort stykke tid efter, du blev ramt, er du udødelig. Dette er gjort for at du skal have en chance for at slippe væk, og det er jo meget rart.

Det var vist, hvad der var at sige om **Bulldog**. Det er virkelig et spil med go i. Go' fornøjer.



Grafik	10
Lyd	9
Action	9
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

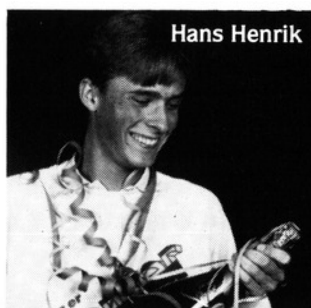


VERDENS BEDSTE SPIL

- kan man vist næppe beskylde **Academy** fra CRL for at være, men dårligt er det nu langtfra. Da jeg ikke gider skrive en anmeldelse selv, vil jeg istedet ordret citere "SOFT" nr. 2/1987:

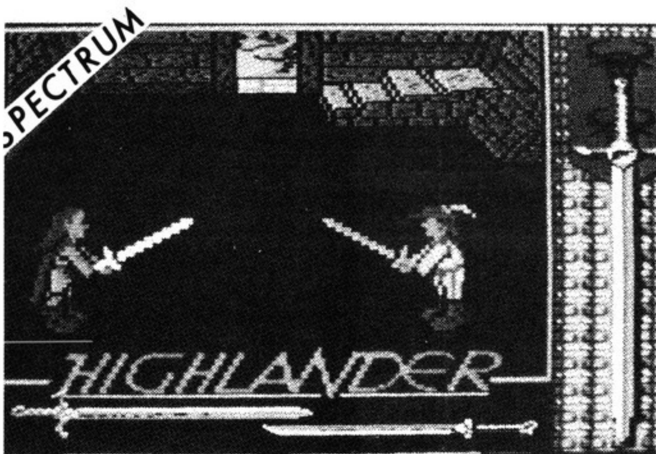
"Naturligvis kender du planeten 61 Cygnus, og hvis du tænker tilbage til år 2197, kan du sikkert huske den søndagspilot, der tog fejl af 1. gear og bakgearet, da han skulle lande ved centralreaktoren. Han nåede ikke engang at gispe "Ups", før halvdelen af planeten var reduceret til glødende lava. Derfor besluttede Gal-Corp at skærpe køreprøven og intensivere "Operation Julefrokost". Desuden oprettede de også en eliteskole, som du tilfældigvis er havnet på. Her skal du først udfylde en ansøgning med navn og fødselsdato for at blive optaget på The Academy. Nu mangler du kun at gennemføre skaldede 20 missioner, før du

får det eftertragtede, lyserøde galaxe-kørekort.
Hver mission foregår i dit skimmer-rumskib, der kan flyve i meget lav højde over planetoverfladen. Det er du desværre ikke den eneste, der kan, for få sekunder efter, at basen er forsvundet i bakspejlet, dukker de første sure fjender op i horisonten. No problem, puds missilerne og frem med laseren. I løbet af et øjeblik er der igen Ren Rejse. Skulle du pludselig mangle brændstof, missiler eller lysgivende magnesiumbomber, kan du altid vende hjem til basen og klare ærterne.
Sådan cykler **Academy** stille og roligt afsted, og din score er vel efterhånden på omkring de 40%. Så bliver du uden varsel revet ud af dine dagdrømme med meddelelsen "Kamikazeangreb!". Du kniber øjnene sammen og stirrer ud i horisonten, in the middle of nowhere. Jo, den er god nok: I det fjerne ses pludselig en hel hær af små prikker. Derefter følger begivenhederne slag i slag: Shield drain, laser damage, missiles destro... Og så er det nat med dig, kun 5 sek. efter at ha' snørklet med den første mission i en stiv halv time.
Bortset fra lige dette irritationsmoment, er **Academy** ret sejt skruet together. Det er typisk 3D rumspil med en frontrude, et instrumentbræt med fartmåler, brændstofmåler, etc. Det allermest rå er dog, at du kan konstruere dit rumskib efter helt eget hovede - du skal sågar selv tegne instrumentbrættet, takket være en fiks tegnerutine, der er bygget ind. Vær kreativ, husk blot, at både pris og vægt på alt det smarte tekniske udstyr skal holdes under visse grænser. Vil du f.eks. ha' en scanner, må du nøjes med fire missiler istedet for de sædvanlige otte.
Programmet har plads til seks skimmere (rumskibe), og du kan gemme dine tophemmelige designs på bånd til senere brug. Jo, der er tænkt på det hele. Eller næsten, for forsiden er noget af det tammeste, du kommer rumspil i 1987. Men ellers er **Academy** godt.



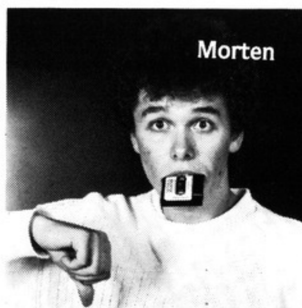
Grafik	10
Lyd	6
Action	8
Fængslende	9
Pris/kvalitet	9

HØJLÆNDEREN

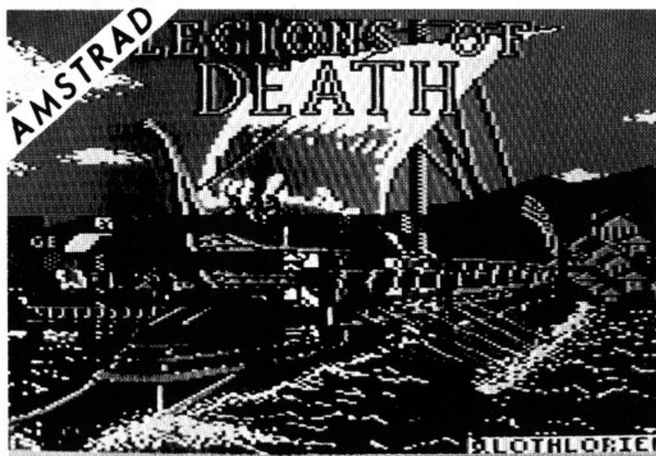


Highlander er en fantasifilm, der lokker med så prominente navne som Christopher Lambert (Subway og Greystoke) og Sean Connery (ham burde I kende) på plakaten. Lambert spiller hovedrollen som højlænderen Connor Macleod, en udødelig, der er født i det 16. århundredes Skotland.

Efter at have levet en hel del gange, er Lambert flyttet til nutidens New York. Men han har selvfølgelig ikke glemt alt om sin fortid. Så der ligger et sværd - japansk, lige som det meste vi bruger nutildags - klar til action i kommodeskuffen.
Actionen kommer med den onde Kurgan, som Macleod skal vinde over, hvis han vil bestemme verdens skæbne.
Highlander er, udtrykt i computertermer, en rigtig adventurefilm. Musikken, der blandt andet er blevet leveret af Queen, er der absolut heller ikke noget i vejen med. Den mest berømte af filmsporets melodier er charttopperen "It's A Kind of Magic".
Men hvor kommer "SOFT" nu ind i billedet.
Jo, softwarehusenes mani med "se filmen, køb spillet" er selvfølgelig også gået ud over **Highlander**. Det er i øvrigt Ocean, der står for løjerne denne gang!
Det første, der møder een når programmet loades, er en "sød" lille interruptrutine, der spiller en ganske god melodi under loadningen. Men loadmusikken er det rene vand ved siden af det, du hører, når programmet er færdig-loadet. "It's A Kind of Magic", hvad ellers?
Og det er faktisk en slags magi, så godt som Queen lyder instrumentalt på en Commodore 64. Man kunne næsten fristes til at sige, køb programmet, bare på grund af lyden. Men nej, der findes jo ret meget lækker lyd ude på markedet i forvejen.
I spillet gælder det om at kæmpe sig igennem tiden, samtidig med at dine sværdkamp-talenter fremmes kraftigt. I **Highlander**, part 1, møder du Ramirez. Når du har gjort kort proces med ham, er det blevet Fizirs tur.
Som den tredie også sidste **Highlander**-del, står Kurgen og venter på det endelige opgør. Helt præcist er scenen en øde tagtop højt oppe over New Yorks gader.
Det er op til brugeren selv at bestemme, hvilken del af **Highlander**, han vil spille på. Delene ligger som tre uafhængige dele på båndet!
Forventningerne om en rigtig gemen omgang fægtning kan simpelthen ikke undgå at blive vakt med sådan nogle data.
Man trykker på fire, og spillet starter. Helt fed baggrund! Udførelsen af duellanterne er også ganske rimelig. Nu kan det da ikke blive bedre?
Bare rolig, det gør det heller ikke.
Det eneste, Commodores lyddel bliver brugt til i selve spillet, er at give nogle klirr-lyde, når sværdene ramler sammen.
Animationen af karaktererne kunne sagtens have været bedre - de går som om de har, du ved nok, i deres bukser. Sekvensen, hvor enten du eller din modstander får hugget hovedet af, er også tilpas flad...
Men nej, selvom du sikkert ikke tror mig, så bliver det endnu værre: Der er intet spil. Ikke nok med, at det er dødkedeligt at rende rundt på skærmen, så har en sejr ikke noget som helst at gøre med øvelse. Jeg præsterede at vinde lidt under halvdelen af mine kampe, ligegyldigt hvilken del, der var loadet.
Stakkels fyr, der har måttet sidde og finde på instruktionerne. Han er jo nødt til at lade som om, hver modstander bliver sværere og sværere, og øvelse er en absolut livsnødvendighed.
Næsten lige så stakkels Ocean, der endnu en gang har et spil uden nogen form for indhold/tiltrækning ude på markedet. Lærer de det da ikke snart? Eller er det mon forbrugerne, der burde lære?
Jeg vil under alle omstændigheder fraråde alle at investere i **Highlander**. Den kan ikke tiltrække andre end folk, der vil have deres Queen-samling komplet.



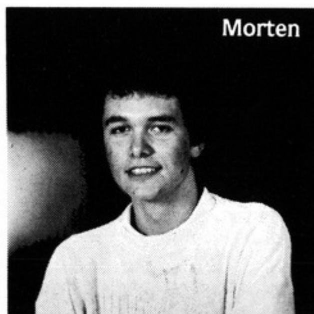
Grafik	9
Lyd	10-11
Action	6
Tiltrækning	00
Pris/kvalitet	5



STRATEGI FØR KRISTUS

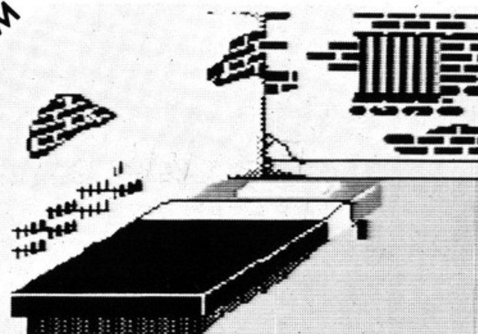
Med **Legions of Death** kommer du langt tilbage i tiden. Helt tilbage til år 200 før Kristus.
Spillet tager udgangspunkt i de puniske krige - tidens absolutte storkonflikt mellem Rom og Carthago - som startede i år 264 og endte i 146 før Kristus.
Krigen gik ganske godt for Rom, men det stod også hurtigt klart, at de romerske soldater ikke kunne holde Sicilien uden stærke flådestyrker.
Med bistand fra Siciliens kong Hiero fik romerne opbygget en stor flåde efter græsk mønster - således at krigens kampzone blev effektivt udvidet til det centrale Middelhav. Og krigen udfald var givet, idet Carthago ikke mere var overlegne på havet.
Byen Carthago blev jævnet med jorden i 146 før Kristus, og dermed var krigen slut.
Krigsspecialisterne Lothlorien har denne gang valgt at koncentrere sig om krigens nøglepunkt - herredømmet over Middelhavet.
Du starter uden flåde og med 1000 guldstykker på lommen. Men guldstykker er ikke meget værd, når dine fjender (enten computeren eller en af dine "venner") er ude efter dit hoved. Så i stedet for at grave pengene ned i køkkenhaven, investerer du i skibe og mandskab.
Herefter er det bare et spørgsmål om at vælge de rigtige ikoner, før du vugger rundt på Middelhavet. - Og så mangler du jo kun at nedkæmpe dine fjender...
Legions of Death er med andre ord en full-blown krigssimulation, der forsøger at holde Lothloriens stolte traditioner i hævd. Hvilket går ganske udmærket.

Programmet er fuldstændig ikon-baseret (i stil med deres sidste hit, Johnny Reb II) og ledsages af et fyldigt instruktionshæfte. Det kunne dog godt have indeholdt en bedre dokumentation af de historiske begivenheder.
Er der noget, man ikke kan klage over, så er det grafikken. Lige så snart du har sammensat den ønskede flåde, toner der et flot landkort frem på skærmen. Er landkortet ikke præcist nok til dig, er det også muligt at forstørre en udvalgt del. - Og få fuldstændige oplysninger om en given havns indhold af tropper, forsyninger, slaver etc.
Der er også mulighed for at "nyde" kampene mellem dine og de fjendtlige skibe på et lille skærm-vindue. Det er dog meget tvivlsomt, om du vil nyde tabstallene lige så meget...

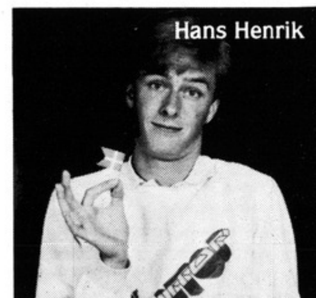

Morten

Grafik	10
Lyd	7
Dokumentation	8
Kompleksitet	10
Pris/kvalitet	9

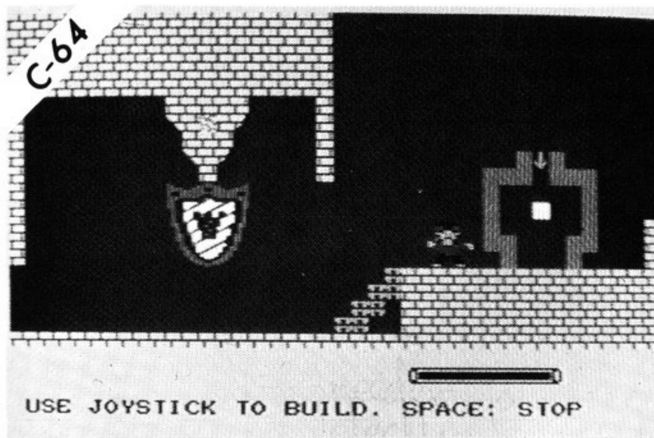
KRIMINELT EVENTYR



Kan du huske Terrormolinos, et ganske sjovt adventure fra Melbourne House? Anyway, så er **Dodgy Geezers** om ikke en efterfølger, så i hvert fald et eventyr i samme genre.
Denne gang er du en småkriminel, som har været "bortrejst" i tre år men netop står for at skulle løslades. Fængselsdirektørens formaninger til trods, kunne du ikke så meget som drømme om at starte et hæderligt liv. Du ville jo kede bagen i laser, om du skulle fise rundt i jakke og slips og sågar gå på arbejde HVER dag. Derfor er der kun et eneste alternativ: Du må planlægge dit næste kup.
Du har brug for en plan, mandskab, materiel - alt skal skaffes fra grunden. Det eneste, du starter med, er det tøj, du havde på, da du forlod fængslet.
Du kan gå rundt i byen, gå i butikker eller turnere byens pub'er for at skaffe udstyr og oplysninger. Jo mere, din plan tager form, desto mere vil de andre tvivlsomme elementer i byen se op til dig - de vil betragte dig som leder og være villige til at deltage i kuppet.
Ved at luske rundt og nøje studere efterlysningsplakaterne, er det muligt at få meget præcise oplysninger om de forskellige personer i spillet. Det er jo altid rart at have noget på dem, skulle de forsøge at bakke ud.
Parseren i **Dodgy Geezers** er mildest talt ikke et særligt interessant bekendskab, for du kan kun bruge den ideforladte "verbum+substantiv" sætningsopbygning. Du kan heller ikke tale med andre på helt samme måde som i Hobbit. Herpå følger en irriterende indtastningsrutine, populært døbt "Minerva-syndromet". Den har nemlig en fiks ide med at proppe to bogstaver ind hver gang, du trykker på et, eller helt at udelade det. Det betyder, at en kommando som "get matches" meget let bliver til noget i nabolaget af "eetmaachhs".
Heldigvis har programmet humor og masser af sjove indfald, du vil grine længe af første gang, du ser dem. Bedst er det naturligvis at kende den helt unikke engelske gangsterslang, men vi almindelige dødelige kan også være med.
Spillet er i to dele, henholdsvis for planlægning og selve kuppet. Det kræver bare en del hjernegymnastik inden du når så langt, for alene planlægningsspillet med forberedelse er et helt 48 K adventure i sig selv.
Jeg må indrømme, at jeg havde en sjov uge i selskab med **Dodgy Geezers**, også selvom jeg stadig mener, H.C. Andersen var bedre til det pjat med eventyrene.


Hans Henrik

Grafik	7
Lyd	-
Fængslende (høhø)	8
Ide	10
Pris/kvalitet	8

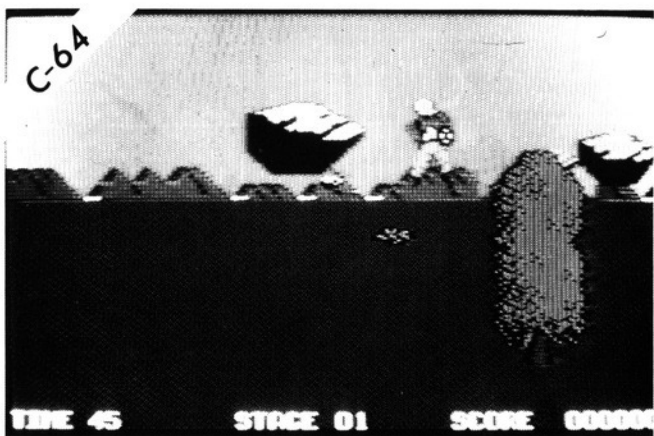


PRINS PÅ TILBUD

Den smukke prinsesse Leah holdes fanget af den onde sorte prins, i hans sorte slot. Du må, som Herbert Den Dødelige, tage den mageløse prinsesse i din varetægt.
Hvis du har ambitioner om at gifte dig med hende, er du også nødt til at samle juveler og guld på din vej - gode prinsesser er ikke helt billige nu om dage...
Lyder det ikke som et rigtigt baby-spil?
Det er det også.
Såvel grafik, lyd som handling kan allerhøjst appellere til en namby-pampy baby.
Men hvad andet kan man forvente, når spillet stammer fra forbuds-Sverige? Der har de jo endda forbudt folk at bygge sandslotte på stranden!
The Prince er ganske enkelt rædselsfuld.
Lyden kan drive enhver til vanvid på under 2 minutter, grafikken er i bedste fald til at holde ud at se på. Handlingen har jeg endnu ikke rigtigt fundet - måske fordi jeg er blevet døv og blind af spillets rædsler?
En eller anden burde sende et kondolations-telegram til de rette vedkommende og sørge for kranse ud til alle de computere, som tvinges til at have programmet i hukommelsen.
Det her kunne jeg have lavet bedre i BASIC.
Altså. Spar grynene eller køb vores meget udmærkede programblad, TAST!


Morten

Grafik	5
Lyd	03
Action	5
Fængslende	03
Pris/kvalitet	"–%*!



TURBO I RUMMET

Vi er nået lidt længere ud på landet end til Lars tyndskids marker. Her udspilles Elite's fedeste, hotteste og sidste nye spil. Ja, jeg taler om **Space Harrier**.
Space Harrier udkæmpes af en mand alene. Men ikke en helt almindelig mand, kan vi vist roligt sige. Denne mand er rumkampenes tikæmper. Han er den eneste og mest suveræne mester i udøvelse af kampe og krige, der foregår et sted hvor ingen kommer, lige bortset fra dem, der skal slås, altså!
Han har været med fra starten, og kun det sværeste er godt nok for ham. Derfor er han hovedpersonen i **Space Harrier**.
Et spil, der simpelthen tager pusten fra enhver pixelkæmper. Der var engang, hvor arcade-maskinerne var hurtige. Det er de nu stadigvæk, men det er så sandelig også fart, der kendetegner Elites hjemmedatamat-udgave af **Space Harrier**. Det er klart, at **Space Harrier** på Commodore 64 ikke kan være lige så hurtig som spillet var på Arcade maskinerne, men man føler sig næsten hensat til de glade dage, hvor enkronerne raslede ned i møntindkastene, og den hede action bragede løs for øjnene af dig. Det er jo heldigvis således, at Elite har specialiseret sig i at lave konverteringer, og det bør det de absolut blive ved med (så bliver de måske dygtige engang), nå spøg til side, det er de simpelthen bare gode til.
Space Harrier er helt fantastisk flot gengivet på Commodoren. Jeg siger helt fantastisk flot, fordi Commodoreversionen indeholder en række features som man også kunne finde i arcade versionen - også selvom man nok bør have spillet arcade-versionen for at blive rigtigt kult-begejstret. Hastigheden kan man umuligt udsætte noget på. Den må kunne imponere enhver. Når man skal opnå en sådan hastighed på et spil på en hjemmecomputer, er det klart, at vi må undvære noget andet. Det er i **Space Harrier** gået ud over den lækre arcade-grafik, som vi er vant til fra Elites side.
Spillet starter med at du (Space Harrier) er plantet med begge fødder tæt på jorden. Men det varer bestemt ikke længe før, der er ændret på den sag. Vi ruller, og du farer frem mod horisonten i hyper-space fart. På jorden/overfladen foran dig er der en masse forhindringer, der ikke ville være noget særligt i normalt spiltempo. Men i **Space Harrier** er det for det meste disse forhindringer, der får dig ned med nakken. Du buser simpelthen badus ind i dem og bliver meget flad i snotten. Men første level skal klares på tid, så der kan du dø så meget, som du lyster. Du kan naturligvis skyde, og ved at brage din turboplasmablaster af, kan du fjerne nogle af forhindringerne foran dig. På denne måde kan du undgå plastiske operationer mellem hvert level.
I første level er forhindringerne buske. Nogle grønne frodige sager. Hvis du ikke vi suse direkte ind i dem, kan du bare flyve over dem. Det er næsten nemmere end at skyde dem, for ikke alle buskene kan skydes, og så får du trykket næsen under alle omstændigheder. Det vil altså sige, at du stort set kan bevæge dig over hele skærmen, undtagen fremad, men det sørger spillet for helt af sig selv, også lige så cirka. Når det ikke er en busk der er i vejen, så kommer der måske et rumskib eller 10, et hoved eller to, en drage, eller hvad de har kunnet finde på fra Elites side. Der er utallige variationer af deres monstre og buske.
Nederst i skærmen kan du se, hvor mange liv du har. Som åbning i spillet får du tildelt et minuts tid, hvor du ikke kan dø. Men derefter er spillet bare i gang. Du har 10 liv at gøre godt med, når din tid er løbet ud. Denne tid står på nederste linie i skærmen. Der står også hvilket stage du er nået til, samt hvor mange points du har. Og du kan jo ikke have et resultat stående på under 100.000 points, vel? Så bare se at komme i sving.
Du bliver ledsaget af fed musik under hele spillet, og så er der naturligvis også en Hi-score liste som man kan skrive sig på.
Jo, jo, der er tæsketyk turbo i **Space Harrier**, et spil, der endnu engang beviser, at Elite tilhører eliten.

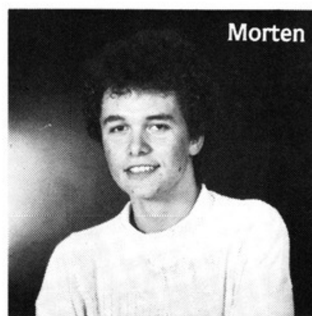

Henrik

Grafik	7
Lyd	9
Action	11
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

EN AND EFTER ACTION



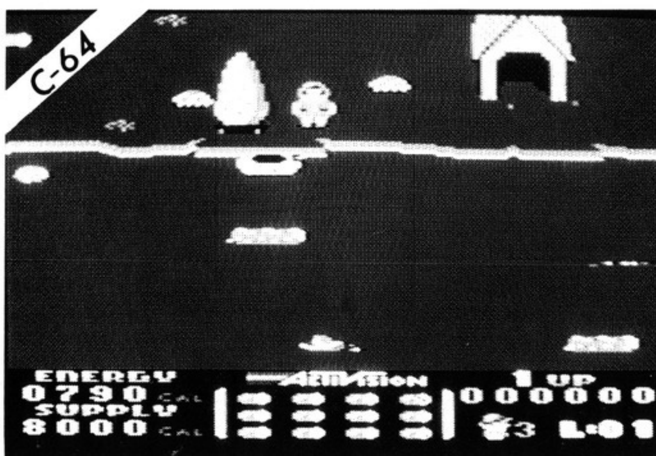
Howard er en 100% normal and - med sunde interesser for cigarer, damer og windsurfing. Han blev vækket til live i 1970'erne i Steve Garbers streg. Den kære Howard var faktisk en reaktion på Disney-koncernens ultra-grå ænder, der hverken bander, drikker eller går med hunænder!
Disney følte sig selvfølgelig grundigt trådt over tæerne, og deres advokater tvang Howard til at tage bukser på. - Hans lighed med forbilledet Donald Duck var et brud på copyrighten.
Det har endnu ikke været normale danskere beskåret at nyde Howard-tegneserierne, men filmen om Howard har været i landet siden december. Mens Howard sidder og ser fjernsyn på planeten Andejord, tipper den kosmiske akse, og han får en tur rundt på universets stjernehimmel. Til sidst ender han i en baggård i Cleveland, Ohio. Men det er jo ikke helt let at vænne sig til det amerikanske liv, når man er en intelligent and. Lyder rimeligt lovende, når man ved, at George Lucas står bag. Men ikke desto mindre har Howard - helten over alle helte, ikke ligefrem fået nogen varm modtagelse af anmeldere og publikum.
I Activision-spillet **Howard The Duck** skal du, ligesom i filmen, befri verden for en af universets mørke herskere. Et opgør, der skal afgøres på Volcano Island.
Spillet starter med en vis Howard The Duck, der daler stille hen over øen iført faldskærm. Landingen er helt perfekt, men hvad nu?
Ja, Howard er ikke ligefrem den mest pacifistiske and, man kan finde. Han er faktisk Quack Fu mester. Men du må snart sande, at ande-Kung Fu ikke er godt nok, hvis man skal begå sig på Volcano Island. Howard kan hverken svømme eller flyve...
Han mangler med andre ord sin trofaste rygsæk. I rygsækken ligger der en solcelledrevet jetpack (til at krydse floder med), en Ultralight flyer og den transportable Neutron Disintegrator (der har speciale i mørke herskere).
Når du er kommet frelst over floden, er det tid at ryste vandet af fjerene. Og så er det ellers med at få kridtet vadefødderne i en fart. Øen vrimler med søer, der skal krydses, og mutanter, som ikke har respekt for andet end Quack Fu-teknikkerne.
På vej mod mørkets hersker og dine venner - eller rettere, hans fanger - Beverly og Phil skal du krydse broer, klatre på vulkaner og hoppe ned i dem!!
Howard The Duck er faktisk et ret flot spil. Howards animation og de akkompagnerende lydeffekter er virkelig ande-agtige. Scroll-rutinerne er absolut heller ikke uden evner.
Men så er der til gengæld så godt som ingen musik til at akkompagnere spillet!
Efter min mening lader spilbarheden også noget tilbage at ønske. Der gik ikke mange timer, før turen til broen var en stor kedelig gentagelse. - Med nogle irriterende mutanter, der kommer så tilfældigt, at Howards succes nærmest er et spørgsmål om held og uheld som eneste afveksling.
Med **Howard The Duck** er det heller ikke den store katastrofe at ende som en "rigtig" død and. Der sluttes nemlig af med et flot skærmbilledet og budskabet "To Be Continued". Og så er der jo ikke andet at gøre end at starte forfra igen. Jeg har heller ikke set meget til de lovede medaljer, er anmeldereksemplaret fejlbehæftet eller hvad?
Et gedigent spil, der er en overvejelse værd - men se det, før du investerer.


Morten

Grafik	10
Lyd	8
Action	9
Fængslende	9
Pris/kvalitet	9

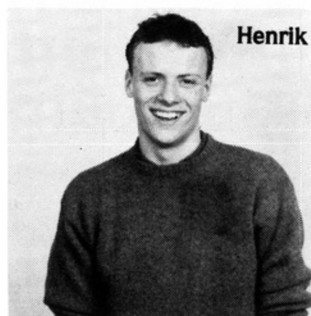
REN REJSE I PARKEN

Forureningen er over os, og problemet genskinnes i **Park Patrol.** En omgang Firebird Silverrange til under 40 kroner, hvor du skal rydde godt op i Papathoetoe Park. Den herre, der tidligere tog sig af rengøring og vedligeholdelse af parken er indlagt med dårlige nerver og nervøse trækninger i nakken. Det har resulteret i, at hele parken ligner en losseplads.
Du træder i stedet for den tidligere park ranger og skal til at gøre parken anstændig igen. Nederst i skærmen kan du holde øje med, hvad der skal gøres rent. **Park Patrol** er i flere forskellige levels, og hvert level har sin ting, der skal ordnes.
Nederst på skærmen, midt i, er der en skærm med 12 forskellige genstande i. Det er disse genstande, der skal samles ind. Ude til venstre kan du se, hvor meget energi og forsyning, du har tilbage. Og ude til højre kan du se, hvor mange points, du har fået samlet ind, hvilket level du er nået til, samt hvor mange liv, du har tilbage. Selve skærmen er delt op i to halvdele. En, der forestiller landjorden med beplantning og huse, samt en halvdel, der ligner vand - her driver drivtømmer rundt.
På første skærm skal du samle træstykker, 12 ialt. De driver enten rundt i vandet eller ligger oppe på landjorden. Du samler dem ind ved at gå eller sejle ind i dem. Men her skal du passe på, for du kan også være uheldig at ramme ind i en tilfældig forbipasserende svømmer. Det vil resultere i, at din båd punkterer, hvis du altså ikke finder ud af, hvordan man redder ham. Hvis du redder en svømmer får du 5.000 points. Du kan også komme til at sejle ind i en tømmerstok, og det aktiverer en anden del af spillet. Hvis det lykkes dig at balancere oppe på tømmerstokken, der jo hele tiden roterer, så kan du igen indtjene 5.000 points. Du skal stå der et bestemt stykke tid, hvorefter du får dine points. På landjorden drøner nogle underlige dimser

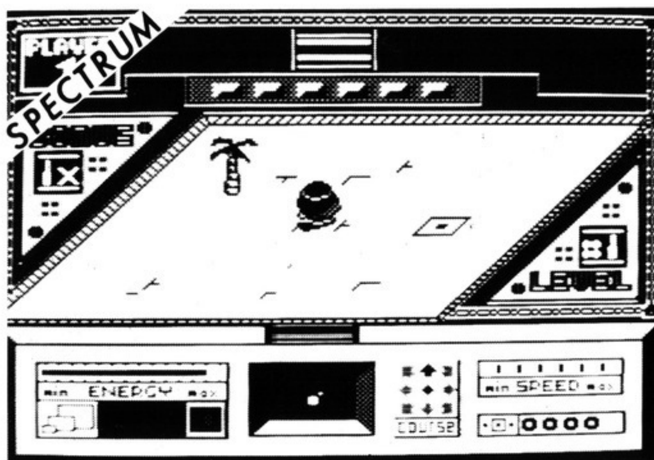


rundt og gør indsamlingen kompliceret (så kompliceret som det nu kan blive i et spil til 40,-). Disse dimser skal du undgå, da du ellers vil dø. Spillet er slut, når alle genstandende er samlet ind, hvis du dør, drukner eller din "energy" løber ud. Spillet kan spilles af to mennesker, hvis der er behov eller lyst. F5 giver dig en menu, hvor du selv kan bestemme hvor mange forhindringer, der skal være i hvert level - svømmere, slanger, svampe, skildpadder og myrer. Når du så har bestemt, hvor svært, det skal være i de forskellige levels, kan du save menuen på båndet, så det bliver den samme, der kommer frem næste gang, du loader spillet ind. Desuden kan du også selv bestemme om spiller 1 eller 2 skal være henholdsvis dreng eller pige. Godt nok!

Park Patrol var oprindelig et Activision-spil, der dog kun er blevet solgt i USA. Nu, næsten tre år senere, byder vi det tidligere fuldpris-spil velkommen til Europa. Endda til en brøkdel af den gamle pris og i Firebird-forklædning.



Grafik	8
Lyd	8
Action	8
Fængslende	8
Pris/kvalitet	9



TERROR-BOLDSPIL

Testholdets første kommentar til dette program var: "-Nejj, er det en basketball?!" Okay, de var måske lettere "opstemte". Men alligevel. Tænk, at man kan tage fejl af en basketball og **Orbix The Terrorball.**

En "terrorist"-bold er noget, man er bange for, men en basketball...

Nå, men siden testen alligevel var begyndt med årets chok, kunne jeg jo lige så godt prøve et par runder. "Hoppe, hoppe" - hov, hvad er det for nogle fyre? "- Aaargh", død for første gang. Nu fandt jeg en fire-knap, og kuglerne fløjtede bare vildt rundt om min terrorbold. "Hov, hov og endnu en gang hov", der kommer hele tiden en masse ting i vejen for mig. Død for anden gang!

Et par hundrede (ingen overdrivelse) runder senere:

"Ah, nu har jeg endelig nok styr på bolden, til at kunne styre udenom de stationære forhindringer samtidig med, at jeg plaffer alt, hvad der bevæger sig så langt øjet rækker (det vil sige til skærmens yderkanter, red.)". Men hvad nu? Det her er ikke engang skægt.

Frem med instruktionerne!

Aha, hvor interessant, Orbix er dæknavnet for dit taktiske planet-kampfartøj. Som øverste kommandør er din mission at undsætte de overlevende fra et venligtsindet rumskib, der blev tvunget ned på Horca.

Horca er absolut ikke noget sundt sted. Planeten er beboet af fjendligtsindede insektdræbere. Men selvom insekter er deres normale spise, betyder det på ingen måde, at de er uimodtagelige for afvekslinger. Afvekslingen kan eksempelvis bestå af vragrester og mennesker...

En fuldført mission betyder, at du har fundet alle rumskibets dele og repareret skibet, samlet hele besætningen og ryddet vejen til deres flugt.

Du vil absolut have alt skåret ud i pap?

Godt!

Find en FPD (Federation Property Detector). Saml så mange af de otte besætningsmedlemmer sammen, som det er praktisk muligt. Skyd fabriksdroiden, der bærer rundt på en ud af de ialt seks dele fra rumskibet, du har brug for.

Når du har udført ovenstående seks gange, kan rumskibet lette, og du vil som tak blive tildelt en ny mission. Meget storsindet må man sige...

Jeg må desværre bryde hulkende sammen og tilstå, at jeg kun har været meget tæt på at samle den første del. - Der er nemlig en åndssvag tidsfrist på 90 sekunder for at komme ind til centret af radarskærmen, fra man har skudt droiden. Hvis det ikke nås, ender man lige som jeg - det vil sige død!

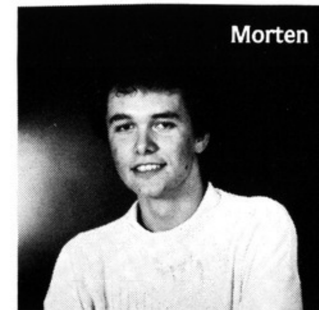
Egentlig var jeg ikke en gang nået så langt, hvis ikke det var fordi, Streetwise har nogle flinke mennesker til at snakke med irriterede anmeldere. Med andre ord, et par tips, der ikke står i de medfølgende instruktioner.

Jeg lovede højt og helligt ikke at røbe dem. Men englændere er jo et taknemligt folkefærd, der ikke kan forstå dansk, så her følger en lille cocktail til vores trofaste læsere. - Ellers har de jo heller ikke en ærlig chance mod de slemme insektædere.

Først og fremmest skal du sætte Orbix på den højst mulige hastighed. Måske ramler du ind i lidt mere, men til gengæld undgås forfølgere. Hold fire-knappen i bund - eller køb et joystick med autofire! Når FPD'en er lokaliseret, skal du ganske enkelt rette Orbix mod den korteste vej til droiden og hoppe derudaf (skærmen er nemlig med wrap-around). Prøv så vidt muligt at undgå at skyde edderkopperne. De kan bruges som afskærmning for droideskud (hvilket især skulle være vigtigt på de højere levels).

Her til sidst vil jeg blot understrege, at Orbix er rimeligt morsomt, men også lidt for svært - for mig i hvert fald. Hvis man bliver ved med at dø, inden man når ind til midten, bliver Orbix et spil, man hælder i skraldeposen inden længe. Er I dygtigere end jeres gamle anmelder, så er der ingen tvivl om, at Orbix er godt.

Actionen er hurtig og grafikken pæn. Der er dog sparet lidt lovligt meget på farverne - display'et er monokromt. Men selvfølgelig, så er de sikret mod kritiske anmeldere, der går helt amok, hver gang de ser et attribute-clash.



Grafik	10
Lyd	9
Action	11
Fængslende	7-10, vælg selv
Pris/kvalitet	8-10



KONAMI I UNIFORM

Så er det på tide at få smurt pixelkanonen, drenge! Konami på hjemmebane har banket et nyt spil ind på Amstraden, der kan få rørene til at gløde på dit joystick. Og de har gjort det helt uden Imagines hjælp. Det er jo efterhånden vidt udbredt, at Konami og Imagine ikke længere laver spil sammen.

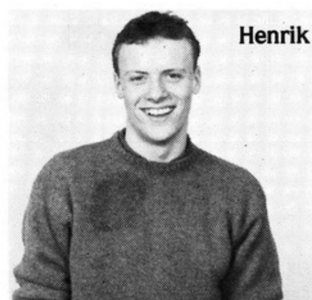
JailBreak er en af de fede konverteringer. Det kan være, at du kender spillet, hvis du er typen, der spiller meget på spillemaskiner. Nu er det altså også kommet til alle hjemmecomputerne!

Akkurat som man kunne have forventet, brager et fedt opstartsbillede frem, mens vi venter på, at spillet skal gå sin gang. Når spillet er loadet ind (ikke forfærdeligt længe efter - der er nemlig turbolader på) kan spillet gå i gang. En talesynthesized dame forkynder, at fangerne skrider, og at fangevogteren er taget som fange. Når hun har lukket sit smoothtalk ud, er det op til maestroen at spille lidt underholdende musik for dig. Efter musikken kan du nok få taget dig sammen til at trykke p den røde knap øverst på joysticket. Gør det, og spillet er næsten igang. Du bliver spurgt, om du er parat, og det vil være bedst for dig, at du er det. Nu brager det hele nemlig ned om ørerne på dig og scenen ser ud som følger:

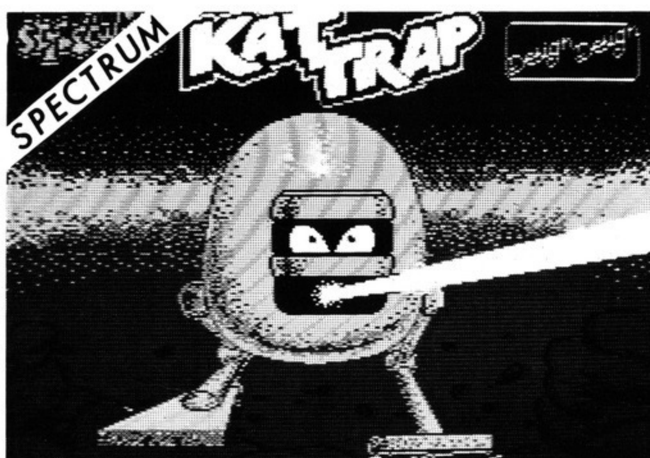
Du er en stakkels fangevogter, som skal befri alle de mennesker, fangerne ved deres oprør har impliceret i sagens gang og altså taget til fange. Der er et pænt stykke vej at løbe, før du render ind i alt for alvorlige problemer, men intet Konamispil uden action: Mens du styrter frem mod åstedet, kommer fanger løbende mod og efter dig for at gøre det af med den fremturende fare (dig). De skyder og kaster alt muligt mod dig. Med din trofaste Smith & Wesson banker du den ene lovløse i jorden efter den anden. Der er ingen ende på din heltedåd. Hvis det skulle lykkes for fangerne at gøre det af med dig, er der ingen tvivl om sagen. Et kors bliver plantet på stedet, hvor du faldt, og du kan bede en stille bøn indeni dig selv.

Men der er ikke tid til at sørge, bare se at komme i gang igen. Du bliver spugt, om du er "Ready", og med tårer i øjnene svarer du ja. Atter kastes du ud i kampen mod de konstant angribende fanger. Liv efter liv svinder mellem hænderne på dig, men uanset hvad, du bliver udsat for, er din kampånd den samme. Jo længere frem i spillet, du kommer (løbende fra venstre mod højre), skal du passe på. Der kommer nemlig pludselig fangevogtere og uskyldige mennesker rendende istedet for fanger. Hvis du skyder dem, får du strafpoints. Hvis du er rigtigt dygtig kan du opnå flere forskellige våbentyper, den ene bedre end den anden naturligvis (raketgeværer, tåregasbomber). Du kan se hvilke våben, du har fået samlet dig nederst i skærmen. Men hvis du skyder en af de uskyldige borgere, mister du dine ekstra våben.

Points kan du samle i stakkevis ved at redde de forskellige uskyldige borgere der er taget som gidsler. Men det kunne godt se ud som om, de har fine fornemmelser hos Konami. Hvis du redder en skraldevogn (sjovt gidsel forøvrigt, ikk'?), får du 400 points. Hvis det til gengæld er en fangevogter, du befrier, får du 50.000 points. Det siger også lidt om, hvor svært det er at få "svinet" befriet. Ja, så kan vi kun ønske god jagt, og se at få smurt kondiskoene og drøn ned i forretningen og køb **Jailbreak** fra Konami. Det er bare overfed underholdning. Med opstart, musik, lyd, grafik og farver.



Grafik	9
Lyd	9
Action	9
Fængslende	9
Pris/kvalitet	10



FÆLDEN KLAPPER

Det seneste udspil fra Domarks "Streetwise"-label hedder **Kat Trap**. Og bag det program er en ret interessant historie.

En af vore angelsaksiske konkurrenter (hvad er det nu... Bang.. Bump... nej, Crash!) udskrev tilbage i sidste års juninummer en design-et-spil konkurrence. Project Genesis. Planen var, at det bedste læserforslag skulle omdannes til "rå" realiteter af programmørteamet fra Design Design - og ligge klart ude på butikshylderne inden jul.

Men softwarebranchen ryster ikke sådan lige sit ry af sig på grund af en læserkonkurrence. **Kat Trap** blev selvfølgelig forsinket med flere måneder.

Det spiller dog ingen rolle for en adelsmand. Jo længere tid udviklingen varede, des mere gratis omtale af Domark. Så kan brugerne pænt vente et par måneder på Crash's helt eget mega-program.

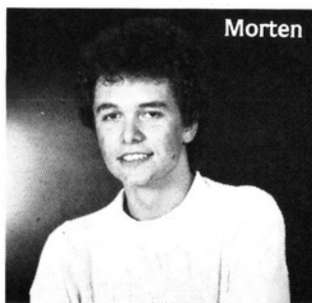
I **Kat Trap**, Planet of the Cat-Men, vender mennesket tilbage til Jorden efter en ufrivillig ferie på to århundreder. Tilbage i år 2200 blev hovedparten af verdens befolkning udslettet af de massive sol-eksplosioner.

Til alt held nåede et udvalgt fåtal væk i den moderne rumark.

Nu vender mennesket tilbage til den gamle moder Jord for at opdage, at planeten pany er beboelig. Og beboet...

De nye indbyggere er "Catmænd". Et særdeles aggressivt og krigerisk folkefærd.

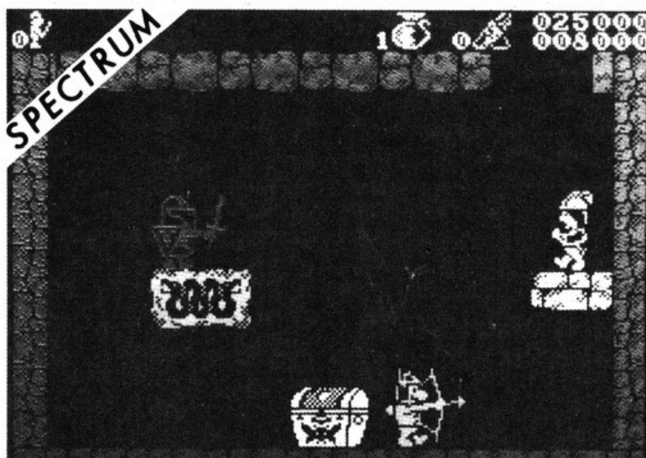
Endda så dygtigt et folkefærd, at vi må tage de sidste trumfkort i anvendelse. Droiderne Hercules 1 og M.T.-E.D (Multi Terrain Exploration Droid).
Kort før missionens start bliver Hercules 1 taget til fange.
Du og M.T.-E.D. er alene i verden. Som om det ikke var nok at skulle lokalisere og "ordne" kampcomputeren, så må du nu også forsøge at komme Hercules til undsætning.
Endelig er M.T.-E.D. jo ikke nogen fabelagtig kampdroide - han var egentlig bygget til at forcere vanskelige terræner... Når han bliver forsynet med et frontstyret våbensystem og en granatkaster, er der ikke levnet generatorkræfter til de helt store udflugter. I hvert fald ikke uden hyppige brændstoftilførsler.
Så det er ikke til megen trøst, at M.T.-E.D. er en lille rap fyr, der er god for 250 km. i timen i godt terræn.
M.T.-E.D. skal igennem fjorten sektorer, før han har opfyldt sin mission. - Det er altså bare med at få fingeren ud af udstødningen og smutte afsted. Undervejs møder han mange "dumme" dyr, som han naturligvis bliver nødt til at aflive... Med lidt held kan han dog også støde ind i raketter, lasere, granater og vand (!) til at supplere våbenkammeret.
Den lille M.T.-E.D. er faktisk ganske nuttet og temmelig virkelighedstro i sine maskinbevægelser. Grafikken er som et hele, temmelig rimelig.
Både scroll, animering og farver er ganske vel udnyttede. På grund af figurernes størrelse kan skærmen dog have en irriterende tendens til at blive lettere gnidret.
Lyden er hverken bedre eller dårligere end gennemsnittet.
Ikke noget super-mega-program, som coverets tekst kunne forlede køberen til at tro (**Kat Trap** has been given a big "Thumbs up" by the Crash reviewers). Men alligevel ganske underholdende.
Personligt har jeg dog svært ved at tro på, at tiltrækning eller sværhedsgrad kan holde til flere ugers intensivt spilleri.



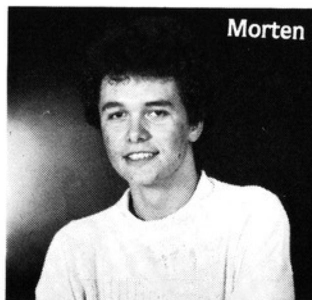
Grafik	10
Lyd	8
Action	9
Fængslende	8-9
Pris/kvalitet	9

SPANSK DILLER-DALLER

Krigshelten Redhan har en opgave, der vil få enhver brav krigers blod til at størkne af frygt: Han skal befri Taleria fra hans mest frygtede fjender.
Redhan bliver nødt til at gå ned i de uudforskede dybder, for at han overhovedet skal have en chance for at nå Taleria. Men dernede hersker de onde magter, og han skal kæmpe mod den ildspyende drage Glauring, magikernes mester Kulwoor og Zwolhan!



For at få frigivet Taleria, skal Redhan finde tre stjerne-sten, der ligger gemt i tre ud af de mange mystiske kister, der er gemt rundt omkring. Kister, som enten er behersket af det gode eller det onde. Desværre kan man ikke se på kisten udefra, om den er god eller dårlig... Redhan kan både lave kraftspring i lodret og vandret retning, ligesom han kan ændre sit udseende ved hjælp af kistemes trylledrikke.
Han kan også gå ind i munden på folk, når de er tilpas langt nede ved jorden!
Jo, det kræver en forklaring. Den djævelsk udseende fyr med kæmpegabet er en teletransportør, der bringer dig frem til andre dele af spillet. Som du nok har gættet på nuværende tidspunkt, stammer Redhan fra et arcade adventure. Titlen er **Conquestador** og det kommer, på trods af Melbourne-mærket, fra et spansk firma: Erbe Software.
Det ville være synd at sige, at **Conquestador**s plot er original nytænkning. For det er det virkelig ikke.
Men det skal **Conquestador** ikke lastes alt for meget for. Erbe har vidst, hvad de ville, og programmet er blevet ganske rimeligt.
Sprites'ne er af den helt rigtige størrelse - store og nydelige. Udformningen af teletransportørerne er også helt fed. Men grafikken er alt taget i betragtning, hverken specielt god eller dårlig - snarere noget et sted midt imellem.
Der er heller ikke indløbet nogen rapporter om attributeclashes. Til gengæld bliver jeg nødt til at tale lidt om lokationer, der gentages. Efter at have spillet **Conquestador**, sad jeg tilbage med en led ide om, at hvis man er nået rimeligt igennem spillet, så har man allerede set det hele!
Det må i øvrigt siges at være lovligt i underkanten med de otte pile, man tildeles ved spilstarten. Så brug dem med omtanke og jok de andre karakterer oven i hovedet, hvor du kan komme til det.
Jo, jeg ved udmærket, at det ikke altid er lige let. Men det er den eneste udvej.
Et rimeligt habilt spil, med en sød lille melodi og en rimelig programmering. Også selvom det måske kan halte med at holde interessen fangen i længere tid.
Men hva' kan man sige til et program, der både kan engelsk og spansk, andet end det er s'gu indernasonialt. Som den fulde ville have sagt.



Grafik	8
Lyd	7
Action	8
Tiltrækning	8
Pris/kvalitet	8

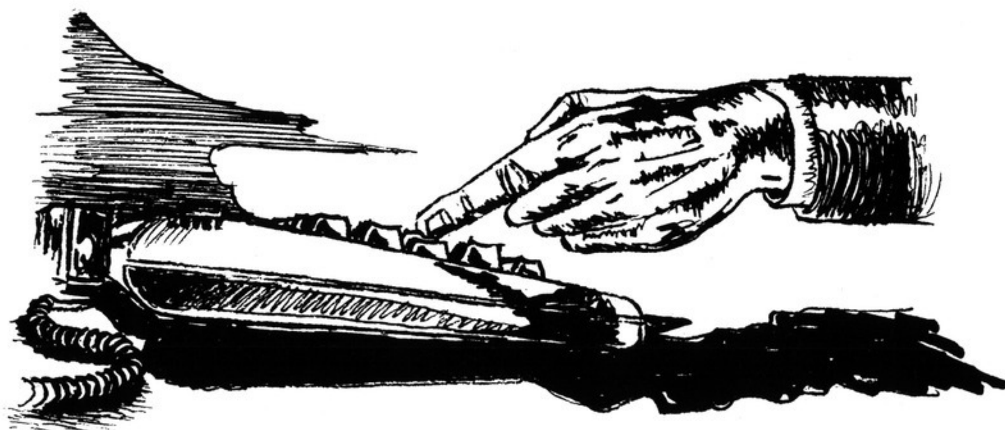
Multimedia Amstrad

"Multimedia" har vi kaldt dette Amstrad-program. Kør det, og du får tilføjet to nye kommandoer til Amstrads ordforråd, CIRCLE og MUSIC. Hver især giver de lyd og grafik, altså ren multikunst, som du selv kan udnytte i dine egne programmer.

MUSIC,kanal,oktav,tone,varighed,styrkeenvelope,toneenvelope,
støjenvelope.

Som det kan ses, er den eneste forskel mellem den nye MUSIC kommando og den gamle SOUND, at sound-ordrens toneperiode her angives som oktav og tone. Tallet for oktav skal ligge mellem 0 og 7, hvor 0 er bas. Tone er et tal fra 1 til 12 for tonerne C til H.

Ordren er lavet med Oric som forbillede (Music). Kammertonen, 440 Hz, fås med MUSIC ,1,3,10,100. Iøvrigt kan parametrene efter varighed undlades.



Den anden kommando er CIRCLE,radius1,radius2,buestart,længde af bue,drejning.

Radius 1 er X-radiusen ved en normal elipse, og radius 2 er y-radiusen. Buestart er et tal angivet i grader, der fortæller hvor på buen, programmet skal starte med at starte. Buelængde er en gradangivelse for hvor langt, cirkellinjen skal gå fra buestart. Tallet drejning drejer koordinatsystemet et antal grader.

Til eksempel tegner CIRCLE,320,200,90,360,45 en elipse på 320 x 200 begyndende efter en kvart cirkelbue, drejet 45 grader.

Den anden listning er et demoprogram.

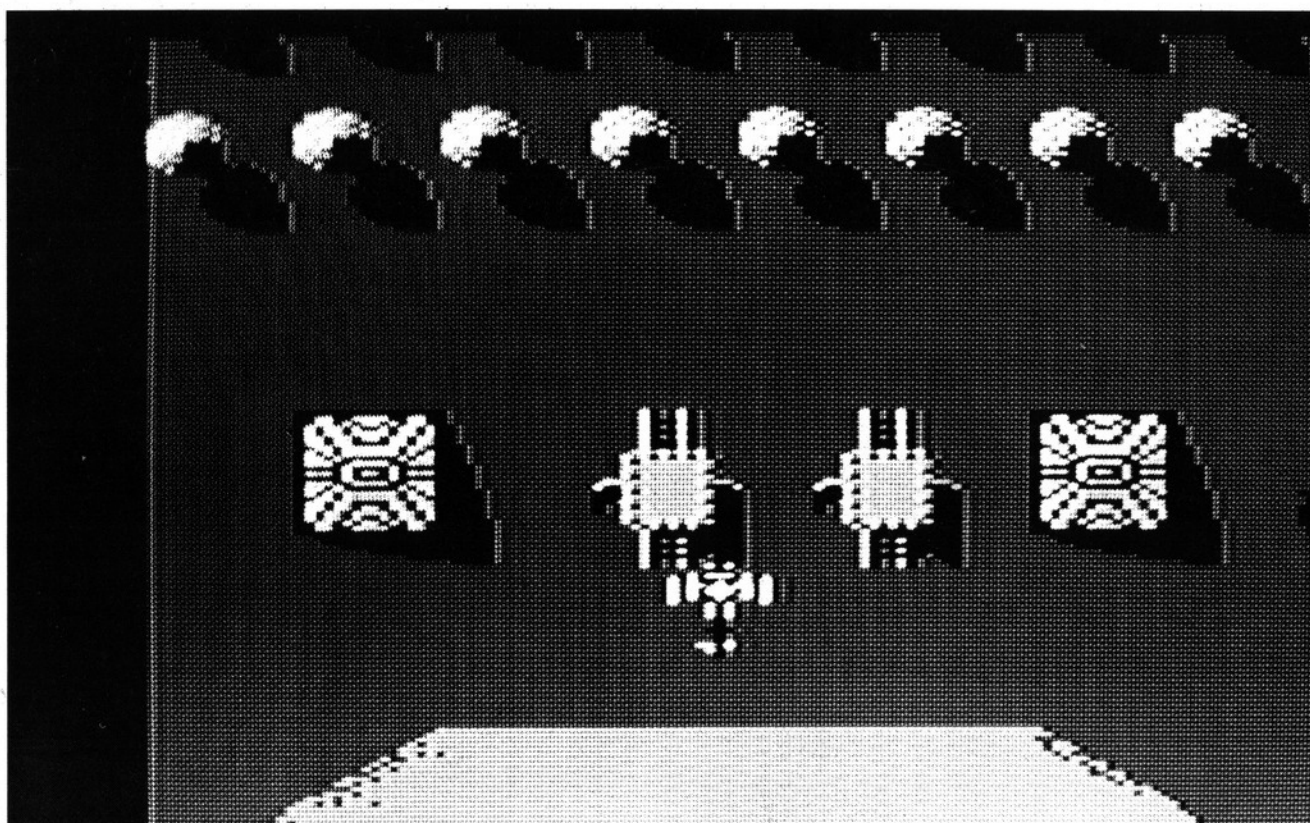
Anders Hansen

DEMO

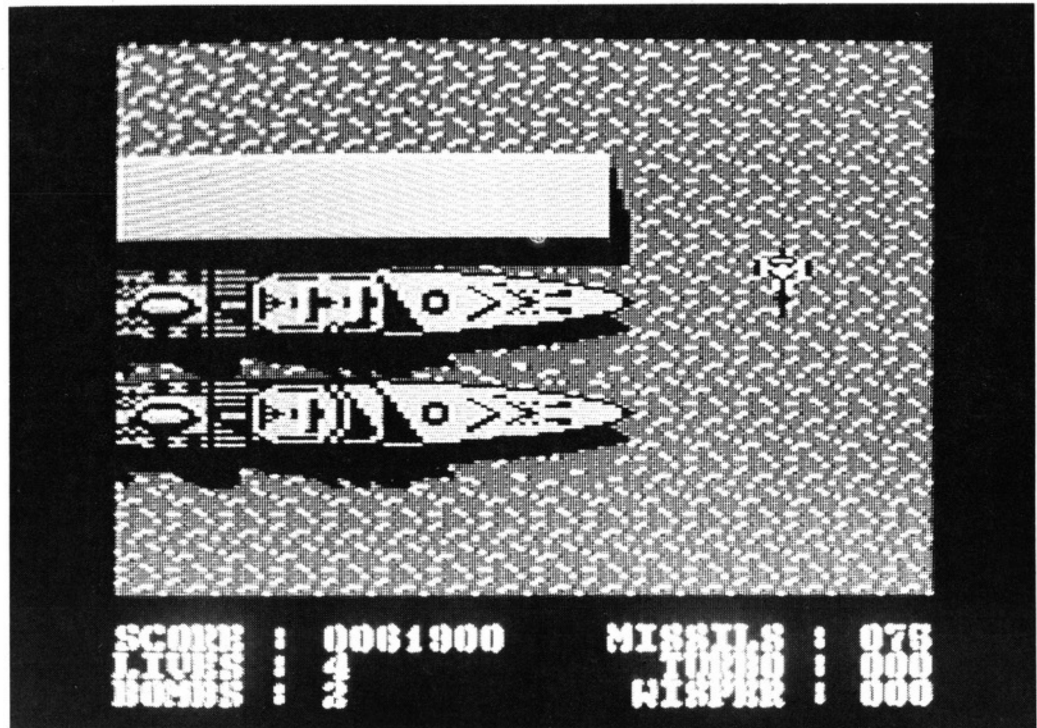
```
10 o=0:t=1
20 MODE 2
30 GOSUB 240
40 ON SQ(1) GOSUB 200
50 MOVE 320,200,1:FOR n=1 TO 180 STEP 5:≠CIRCLE.200.100.0.360.n:NEXT n
60 MOVE 320.200.1
70 ≠CIRCLE.100,100.0,360.0
80 ≠CIRCLE,20.10,70.170.45:≠CIRCLE.20.10.120,170.135
90 PLOTR 25.50:≠CIRCLE.3.3.0.360,0:≠CIRCLE,17.7.0.360.20
100 PLOTR -50.0::≠CIRCLE.3.3.0,360,0:≠CIRCLE.17.7.0,360.340
110 MOVE 320.200:≠CIRCLE,80,80,200,145.0
120 MOVER 0.-3:≠CIRCLE,80.60.200,140.0
130 MOVER -65.0:≠CIRCLE.20,20.180.140.0
140 MOVER 135.0:≠CIRCLE.20.20,220,140.0
150 MOVE 350,142.0:FOR n=0 TO 32:≠CIRCLE.n.n.0.360.0:NEXT n:MOVER 0.0.1:≠CIRCLE,
33.33.0,360.0
160 MOVER 0.-20,0:FOR n=20 TO 25:≠CIRCLE.n.n.0,360.0:NEXT n
170 MOVE 350.122.1:≠CIRCLE,20.20.0.360.0
180 ≠CIRCLE.25.25.0.360.0
190 MOVE 350.142.1:FOR n=1 TO 10:≠CIRCLE.n.n,0.360.0:NEXT n
199 END
200 ≠MUSIC.1,o.t.80
210 t=t+1:IF t>12 THEN t=1:o=o+1
220 IF o<8 THEN ON SQ(1) GOSUB 200
230 RETURN
240 MEMORY &8FFF
250 LOAD"exbascom.mc"
260 CALL &9000
270 RETURN
```

```
10 REM loader program
20 ad=&9000
30 FOR n=0 TO 52
40 s=0
50 FOR m=0 TO 15:READ h$:d=VAL("&"+h$):s=s+d:POKE ad+m,d:NEXT m
60 READ ch:IF ch<>s THEN PRINT"fejl i linje ";n*10+140:END
70 ad=ad+16
80 sa=sa+s
90 NEXT n
100 READ a$:IF LOWER$(a$)<>"slut" THEN PRINT"der er ikke det rigtige antal linje
r":END
110 IF sa<>103939 THEN PRINT"der magler en linje eller en linje er skrevet mere
end en gang":END
120 CALL &9000
130 SAVE"exbascom.mc",b,&9000,&350
140 DATA 01,0E,90,21,0A,90,CD,D1,BC,C9,FC,A6,0E,90,16,90, 1891
150 DATA C3,22,90,C3,0F,92,43,49,52,43,4C,C5,4D,55,53,49, 1609
160 DATA C3,00,21,8F,90,06,0E,36,00,23,10,FB,01,FF,00,ED, 1384
170 DATA 43,93,90,ED,43,98,90,FE,06,D2,C5,92,FE,05,20,09, 2071
180 DATA F5,CD,9D,90,47,CD,10,91,F1,FE,04,38,08,F5,CD,9D, 2358
190 DATA 90,32,98,90,F1,FE,03,38,08,F5,CD,9D,90,32,97,90, 2148
200 DATA F1,FE,02,38,0D,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,22, 1766
210 DATA 91,90,FE,01,DA,C5,92,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD, 2236
220 DATA 23,22,8F,90,FE,01,20,03,22,91,90,CD,23,91,C9,00, 1555
230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,DD,5E,00, 315
240 DATA DD,23,DD,56,00,DD,23,3E,B5,CD,F6,90,7D,C9,CD,BC, 2376
250 DATA 90,CB,7F,28,06,7C,2F,67,7D,2F,6F,C9,D5,CB,BA,C5, 2077
260 DATA 79,CD,F6,90,C1,D1,7A,A8,C9,47,CD,BC,90,E6,80,84, 2707
270 DATA 67,C9,78,CB,70,28,04,ED,44,C6,3F,E6,3F,21,7A,91, 1942
280 DATA 85,6F,30,01,24,7E,4F,78,CB,20,A8,06,00,C9,78,D6, 1598
290 DATA 40,47,CD,D2,90,C9,21,00,00,06,08,CB,25,CB,14,CB, 1608
300 DATA 11,CB,27,30,04,19,30,01,0C,10,F0,7C,61,4D,6F,C9, 1263
310 DATA C5,CD,D2,90,47,ED,43,93,90,C1,CD,EE,90,47,ED,43, 2577
320 DATA 95,90,C9,CD,C6,BB,D5,E5,CD,CC,BB,D5,E5,D5,E5,CD, 3211
330 DATA C6,BB,C1,09,DD,E1,DD,19,DD,E5,D1,CD,C9,BB,3A,97, 2740
340 DATA 90,47,CD,Bb,91,CD,C0,BB,06,04,C5,3A,97,90,80,47, 2095
350 DATA CD,BB,91,CD,F6,BB,C1,78,C6,01,47,21,98,90,BE,38, 2333
360 DATA E9,46,04,3A,97,90,80,47,CD,BB,91,CD,F6,BB,04,E1, 2263
370 DATA D1,CD,C9,BB,E1,D1,CD,C0,BB,C9,FF,FE,FE,FE,FD,FD, 3544
380 DATA FC,FB,FA,F8,F7,F5,F4,F2,F0,ED,EB,E9,E6,E3,E0,DD, 3826
390 DATA DA,D7,D4,D0,CC,C9,C5,C1,BC,B8,B4,AF,AB,A6,A1,9C, 3029
400 DATA 97,92,8D,88,83,7D,78,72,6D,67,61,5B,55,4F,4A,44, 1770
410 DATA 3D,37,31,2B,25,1F,18,12,0C,06,00,C5,CD,D2,90,ED, 1329
420 DATA 5B,8F,90,CD,C9,90,22,99,90,C1,C5,CD,EE,90,ED,5B, 2564
430 DATA 91,90,CD,C9,90,22,9B,90,ED,4B,95,90,ED,5B,9B,90, 2404
440 DATA CD,AE,90,E5,ED,4B,93,90,ED,5B,99,90,CD,AE,90,D1, 2712
450 DATA ED,52,E5,ED,4B,93,90,ED,5B,9B,90,CD,AE,90,E5,ED, 2767
460 DATA 4B,95,90,ED,5B,99,90,CD,AE,90,D1,19,D1,C1,C9,CD, 2558
470 DATA EE,92,FE,03,CA,C5,92,FE,08,D2,C5,92,5F,3D,CB,27, 2399
480 DATA 4F,06,00,FD,21,1A,93,FD,09,FD,7E,00,32,3F,92,FD, 1697
490 DATA 7E,01,32,40,92,DD,56,01,7A,FE,00,DD,7E,00,C3,C5, 1810
500 DATA 92,DD,23,DD,23,FD,2B,FD,2B,1D,7B,FE,00,20,DA,3A, 1964
510 DATA 03,93,3D,CB,27,4F,06,00,DD,21,2A,93,DD,09,DD,6E, 1542
520 DATA 00,DD,66,01,3A,02,93,FE,00,28,11,47,CB,3C,CB,1D, 1408
530 DATA 10,FA,DD,21,FF,92,DD,75,03,DD,74,04,21,FF,92,CD, 2242
540 DATA AA,BC,C9,20,40,32,FF,92,18,B7,20,39,FE,00,28,35, 1749
550 DATA FE,0D,30,31,32,03,93,18,A8,20,2A,FE,08,30,26,3C, 1238
560 DATA 32,02,93,18,9C,32,06,93,7A,32,07,93,18,93,20,15, 1132
570 DATA FE,10,30,11,32,05,93,18,88,20,0A,FE,10,30,06,32, 1113
580 DATA 00,93,C3,41,92,21,09,93,06,11,7E,E5,C5,CD,5D,BB, 1802
590 DATA C1,E1,23,10,F5,C9,20,ED,FE,10,30,E9,32,01,93,C3, 2128
600 DATA 41,92,20,E1,FE,20,30,DD,32,04,93,C3,41,92,21,FF, 1918
610 DATA 92,06,09,36,00,23,10,FB,21,0E,00,22,05,93,C9,00, 951
620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,49,6D,70,72,6F,70,65, 732
630 DATA 72,20,61,72,67,75,6D,65,6E,74,83,92,99,92,8A,92, 1873
640 DATA A5,92,AE,92,B9,92,D6,92,E2,92,EE,0E,18,0E,4D,0D, 2074
650 DATA 8E,0C,DA,0B,2F,0B,8F,0A,F7,09,68,09,E1,08,61,08, 1301
660 DATA E9,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 240
670 DATA slut
```

Tiger Missionen



Grafikken er lidt gnidret, men blæst op i 16 farver på en Commodore-skærm, er den alligevel til en ren 11'er.



!!!

Ja, så lykkedes det os at få set lidt nærmere på en vaskeægte Tiger Mission. Denne gang behøvede vi ikke engang iføre os de lange gummirøjser og stifinderkortet for at finde til Slangerup, for mesterværket fandt selv vej til Henrik Bangs Commodore...

Tiger Mission er spil nr. 2 fra pæredanske Kele Line. Det første var Vikings, som vi testede i sidste nummer af "SOFT".
Men TM er bare SÅ meget bedre!

Da vi nu er gået glip af den dejlige tur på landet, vil jeg kort ridse op, hvordan vi kommer i den rigtige stemning.
Der var en gang. Denne gang er det helt ude på landet, faktisk helt derude, hvor softwaren gror. Og sådan starter de fleste gode eventyr, der slutter med happy endings. Slutningen kender vi ikke, men starten lover godt. Vi har kigget nærmere på Kele Line's Tiger Mission. Hør engang, hvad danskeren kan, når spiltønden virkelig brænder!

Før vi starter

Inden vi går i dybden med spillet, skal vi lige kort have lidt baggrund. Spillet Tiger Mission er alle tiders arcade-action/shoot 'em "down" spil. Inspiration til spillet er hentet dels fra arcade spillemaskinen "Tiger-Heli", dels fra Torbens og Viets forvredne hjerner. Denne mixture er ikke ramt helt forbi og siger lidt om, hvad vi kan vente os.
Tiger Mission bringer dig ud på en flyvetur i helikopter. Det er dog ikke nogen helt almindelig 'kopter, men en heftig kampeen, der destruerer alt, hvad den kommer i nærheden af (afhængig af ham, der sidder på triggeren, forstås).
Der er ialt 5 levels, og Thomas fortalte, at hvis du stille og roligt flyver alle de fem levels igennem, vil det tage dig 25 minutter. Det er naturligvis helt uden action eller nogen anden form for forstyrrelse. Så som du sikkert kan forstå er, Tiger Mission ikke et spil, der kun tager 1 par dage at blive træt af, endsige gennemføre.
Selve spillet er fyldt med forskellige finurligheder og alt godt fra grafikkassen. Read on, laddies!

Høj stemning

Stemningen var høj, da Thomas proppede Tiger Mission disketten i drevet og "bad" 128'eren om at fise ned og hente programmet ind fra kulden.
Kort efter kunne vi på skærmen se et andet opstartsbillede end det vi kunne fremvise i forrige nr. af SOFT. Ja, det er blevet lavet om, og det nok så grundigt.
Opstartsbilledet er som på meget få spil, delt op i to sekvenser. På den første kan man se hvem der har lavet spillet. Den anden kommer fra en helt uventet vinkel, nemlig fra oven. Lynhurtigt og som et rullegardin scroller en hi-res skærm ned fra oven. Dette giver en helt fed effekt, og lover godt for resten af spillet, og du bliver ikke snydt hvis du sætter forventningerne højt.

Klar til missionen

Du kan godt gøre dig klar til missionen, og spænde sikkerhedsbæltet. Vi skal nemlig flyve helikopter, og fingeren skal sidde løst på knapperne.
Et tryk på Fireknappen bringer os frem til instruktionen: Get ready to enter level 1. Du behøver ikke at læse denne linie særlig grundigt, for du bliver usandsynligt træt af den, inden du har lært at gennemføre level 1.

Start flyvningen

Du sidder i helikopteren og scroller ind over landskabet. Allerede efter få sekunders flyvning møder vi en forhindring, der vidner om den grafik vi vil møde masser af undervejs i spillet. Nogle kæmpemæssige metallignende klodser kommer stormende imod dig, men de er rimeligt nemme at undgå. Det er såmænd også det eneste i dette spil, der er let at undgå.
Under dig kan du se helikopterens skygge, og der er faktisk langt ned - pas på, du ikke kommer ned og slikker støv.
Nu begynder spillet for alvor, og ude fra højre kommer læssevis af kampvogne kørende. De skyder vildt, og ved godt, at du er i luften over dem - drejer derfor løbet imod dig for at affyre den ene dødbringende salve efter den anden.
Sørg for at skyde alle kampvognene eller du er solgt til skrot. Godt nok har du 4 liv, men du får brug for dem allesammen. Når du er nået ud over dette problem, kommer der selvfølgelig et nyt. Et fæstningsanlæg (placeret på jorden) fyrer med fire kanoner efter dig. Igen drejer det sig om at blaste alt væk for at overleve.
I dette første level består grunden for dine fødder for det meste af en lækkert tegnet guerilla-urskov. Både grunden og objekter-

Tiger Missionen!!!

Først skal vikingerne fra Slangerup lige lære at stave udenlandsk. Hvad siger du f.eks. til "Missils" (missiles)? eller "Wisper" (whisper)?? Nej, vel.
Forøvrigt er whispermode nu helt væk. Istedet er der kommet en bonus-mulighed, som er langt bedre. Og bare rolig: Bonus er stavet korrekt!



Grafik	11
Lyd	11
Action	10
Fængslende	11
Pris/kvalitet	10

ne, der skal destrueres, ændrer sig efterhånden, som du kommer gennem de forskellige levels. Ja, på et tidspunkt får du sågar et lille men heftigt trip ud i rummet.

De forskellige levels
Efterhånden som vi bevæger os igennem det første level, forstår jeg bedre og bedre Thomas' udtalelse om, at det tager mindst 25 minutter at flyve gennem spillet uden forhindringer. Det tager et helt liv, med forhindringer (det kan man sgu'da kalde en investering).
Der er masser af forhindringer, der gør livet surt for dig. For det første er der kampvogne, så er der batterier, kampinstallationer med fast fod, destroyere, kampskibe ja, you name it.

Forskellige godter
Efterhånden som du avancerer i spillet, vil du nok opdage, at man til tider kan have brug for andet end den sædvanlige kanon. Det kan du også godt få. Viet har nemlig krydret spillet med forskellige ting.
Rundt omkring er der gemt nogle vingummilignende hytter, der kommer frem, hvis du skyder på dem. Disse hytter er et godt supplement til points, så sørg for at finde så mange som muligt.
Hvis det som sagt går for langsomt for dig, eller dine kanoner ikke rækker langt nok, er der også råd for det. Der står nogle kasser rundt omkring med et kors på toppen. Disse kasser skal du skyde på, så kan du se, hvad de gemmer.
I nogle af dem er der ekstra missiler, andre rummer turbo til din helikopter og sådan kan vi blive ved. Du må dog passe på med at være for grådig, for du kan nemt miste det, du lige har opnået - jeg vil ikke afsløre hvordan. Det finder du selv hurtigt ud af, Ups, og så gør du ikke det igen.

Ved hvert level
Når du langt om længe har fået kæmpet dig frem til slutningen af et level, er der en platform, du skal lande på. I midten af platformen kan du se en aftegning af din helikopter, som du skal ramme helt perfekt. Først når du har gjort det, får du en lille fanfare og avancerer til næste level.

Skærmlayoutet
Inden vi forlader spillet for denne gang, skal vi lige se nærmere på skærmlayoutet i spillet. Størstedelen af skærmen bliver benyttet at vise den scrollende bane. Du kan hele tiden se din helikopter, der med snurrende rotorblade farer frem over landskabet - en stor scrollende grafikfirkant under dig. Firkanten er fyldt med skiftende miljøer: Der er stenbroer, ubåde, destroyere, hangarskibe, lossepladser (som Torben påstår er marker) og en lang række andre spændende og skiftende landskaber.

Nederst i skærmen er der 6 forskellige slags information til skipperen på helikopteren.
De forskellige informationer er som følger. Score, Lives, Bombs, Missiles, Turbo og Bonus. Scoren siger sig selv. Lives er hvor mange liv, du har, og dem har du 4 stk af - det er der hårdt brug for, men det finder du jo nok ud af. Bombs angiver, hvor mange "Smartbombs" du har. En Smartbomb er din nødknap, hvis det hele bliver for hedt for dig. Du har to stk. at starte med, og de affyres med et tryk på spacetasten. Sådan en smartbomb rydder praktisk talt alt levende på skærmen, så du har en chance for at komme dig, og tage imod den næste fjendevrimmel. Og i nogle af de små kors-kasser, kan du være heldig at finde ekstra smartbombs.
Missils er de missiler, du kan samle op undervejs. De findes også i kasser med kors på. Alt efter hvilken farve, der er på korset, kan du finde ud af hvad, de indeholder. Kasserne skal beskydes, før du kan få indholdet, men så behøver du til gengæld heller ikke at flyve over og samle det op. Hvis du får en ladning Missils, kan du skyde 2-3 gange så langt som før. Ydermere kan du blaste dig gennem alle de fæstningsværker, der er i vejen. Du kan skyde et par stykker af gangen, med bare et skud!
Turbo gør at du flyver hurtigere, og musikken skifter til en lille "turbomelodi". Turboen opnåes på samme måde som Missils. Du får tildelt et vist antal "Turbo", når du rammer sådan en kasse. Bonussen opsamles gennem hele spillet, og udbetales sidst i spillet, når du har gennemført alle 5 levels.

Musikken i spillet
Musikken er fantastisk flot lavet. Man skulle næsten tro, at Martin Galway og Rob Hubbard havde arbejdet sammen om at lave den. Men det er da heldigvis også en dansker, der har check på situationen i dette tilfælde. Ikke som først beregnet WE M.U.S.I.C, men en fyr ved navn Johannes Bjerregaard. Hr. Bjerregaard står alene for den del af spillet, og det har han simpelthen klaret suverænt.
Det bedste ved denne historie er, at for det første har Johannes Bjerregaard selv lavet de værktøjer, han bruger ved programmerinen af musikken, for det andet lavede han musikken til Tiger Mission på ikke mindre end en uge. Det blev den bestemt ikke dårligere af.

Suverænt spil
Det er de varmeste anbefalinger, der følger Tiger Mission fra SOFT's side. Spillet er spækket med action og klart de ca. 200 kr. værd. Derudover kan det kun glæde mit spillerhjerte at se, at vi danskere også godt kan, hvis det er computerspil, der er tale om. Held og lykke drenge, vi glæder os til at se næste spil fra Jeres side. Denne gang har I dog en ordentlig skefuld at leve op til, så det bliver jo spændende at se, hvad I kan finde på. Under alle omstændigheder vil jeg sørge for at være den første mand, der snupper kamphelikopteren og invaderer den nærmeste Kele Line forhandler, når de får varerne på hylden! Det vil nemlig være et sikkert MUST i enhver spilsamling med respekt for sig selv!

Henrik Bang

Firebirds Silverrange Spøger



Der er masser af mystik i det gamle slots kældre.

Det er sjældent, at billigspil får en plads udenfor SOFT CHECK. Det er fordi, de ofte er ret dårlige. Vi har imidlertid fundet et spil frem, som vi syntes burde fremstilles for sig selv. Det er nemlig helt specielt underholdende...

Spøg på spil. Det handler nu altså slet ikke om den form for spøg. Det er spøgelser, det drejer sig om, i Firebirds seneste Silverrange lancering. Spillet hedder "Gogo the Ghost", og handler om en lille fyr med heltenykker. Han har siddet i alt for lang tid på slottet og set amerikanske westerns og ridderfilm, og er blevet overbevist om, at der også findes rigtige helte (blandt spøgelser altså). Det er nemlig sådan, at hans drømmepige (der ikke er det bare luft) hedder Polly.

Polly er fanget på slottet, hvor Gogo opholder sig i øjeblikket. Gogo er fuldt indstillet på at finde hende og befri sin underskønne "illusion". Alt dette på trods af at slottet er hjemsøgt af en række sure bæster, der ikke gør Gogo's søgen helt let. "Gogo the Ghost" starter nemlig udenfor slotsbygningen, hvor man kan se Gogo og Polly. De er langt fra hinanden, men det kan du forhåbentlig gøre noget ved. Det kommer nu nok til at tage noget tid, desværre.

150 rum

Der er lige en ting jeg måske har glemt at nævne. Der er nemlig 150 rum. Polly befinder sig i rum nr. 149. Det eneste rum, der skulle være specielt godt gemt. I alle rummene er der en masse forhindringer i form af mure, der kommer og forsvinder, samt en masse uhyrer. Disse såkaldte bæster fiser frem og tilbager og gør et så svært at komme omkring som overhovedet muligt. Du kan dog komme rundt i spillet på flere forskellige måder. Enten ved at vente på at spillet starter af sig selv, i rum nr. 1. Eller du kan læse instruktionen, og starte i rum nr. 12. Gemt i teksten står nemlig et pass-word til rum nr. 12.

Spillet er så smart opbygget, at nogle af rummene har et pass-word. Der er i alt 24 pass-words fordelt over 150 rum, så der er ikke et i hvert eneste rum. Hvis du vil starte i rum nr. 15, så er pass-word'et til det rum, noget du vil kende fra en druktur. (Hvad det så end kan være!). En anden ting der gør dette fantastisk svære spil (og jeg mener det faktisk) lidt nemmere, er at du ikke starter forfra i startrummet hver gang du dør. Hvis man gjorde det, var spillet umuligt at gennemføre. Du har dog en række hjælpemidler til at gennemføre spillet med. Inden vi går nærmere ind på det, må vi hellere lige se på skærmens layout.

5 ikoner

Der er 5 ikoner (tegninger) lige under spilleskærmen. Disse 5 ikoner forestiller et spøgelse, en flaske, et ur, et ettal, en flaske til og et femtal (hvad de kan, kommer vi til senere). Lige nedenunder er din streg, der indikerer "Power" og under den, en der indikerer "Time". Så er der en pointtæller (du har nu ikke meget brug for points i spillet her, det gælder bare om at gennemføre). Nederst i skærmen er der en række med Pass-word og Roomnumber. Det er som nævnt kun i 24 rum, at linien med pass-words er udfyldt med et navn. Måden, du kan få hjælp på gennem spillet, er ligesom et lotteri. Der hænger forskellige ting rundt omkring i rummene, efterhånden som du kommer op i rumantal. Disse ting kan du "svæve" ind i, og her kommer de 5 ikoner ind i billedet. Det foregår sådan, at der farer et hvidt lysglimt henover de fem ikoner. Hver gang du ramler ind i en af disse hængende tingester stopper lysglimtet, og lyser kun een ikon op. Ikonen, der lyser, angiver, hvad du har opnået. Det kan være et ekstra liv, noget mere power (den skal du selv finde ud af at udnytte rigtigt), mere tid, eller flere points. Det er lige spændende hver gang, om man kan opnå endnu et liv. Det er desværre ikke så tit, du får brug for mere power eller mere tid. Alt for ofte er det livene, der hænger i en tynd tråd.

Konklusion

Musikken i spillet er ganske god. Den ville være til at holde ud at høre på, hvis spillet kun tog 1 time at spille. Imidlertid tager spillet mindst 10 gange så lang tid at komme igennem (hvis det kan gøre det), så den blev jeg nødt til at skrue ned for. En anden ting, der godt kan være irriterende, er, at det tager lidt for lang tid for spillet at komme frem til restart, når du er død. Det kan dog skyldes at den nulstiller en matrix eller lign.

"Gogo the Ghost" er et af de mest underholdende og krævende spil jeg har spillet i lang tid. Jeg ved ikke om det har noget at gøre med at det er et billigspil, og man derfor ikke stiller så store krav til det. Under alle omstændigheder er der lang tids sjov underholdning i "Gogo the Ghost". Inden tvivl om det. Selv om det havde kostet den normale spilpris, havde det fået flotte karakterer. Ideen til spillet, og noget af koden blev lavet i 1984, af programøren Marcus Charkville. Så har det ligget hen et stykke tid, for at blive overtaget af en svensk programmør, Richard Dagskøld og "Gogo the Ghost" er nu færdigt og fedt.

Henrik Bang

Grafik	9
Lyd	8
Action	10
Fængslende	11
Pris/kvalitet	13





SOFT

Du bad om. Du tiggede om tallene. Du lå på knæ for at få dem. Og her er de så!!! Rasmus Kirkegård Kristiansen har endnu engang høstet en spandfuld hitliste-tal fra Danmarks tre største softwareimportører...

Hvis hitlisten kan være en indikation, bliver resten af '87 en VILD tid! Det er for det meste kun gode spil, der er kommet med på tavlerne i denne ombæring - spil, det er svært at skulle trække sig væk fra bare for at skrive en omgang sure kommentarer.

Men nuvel: Årets mest forbavsende fact er de to topscorere: De har simpelthen bare byttet plads i forhold til sidste måned. Nummer tre er der ingen tvivl om: Selvfølgelig er det US Golds udgave af den legendariske Gauntlet! For de tre-fire stykker, som endnu ikke kender Gauntlet, er der kun at sige: Hvad venter du på! Ingen sand joysticktrytter uden et eksemplar af Gauntlet.

Nummer fire på Danmarks førende TOP 25, Soft Hits, er en rigtig kassesucces: Cobra. Her er det Gittes fyr, der får sig en gang nærkamp i Ocean-udgave, og trofaste Kino-gængere ved, hvad jeg taler om. Tænd piben. Og vis, hvad der rør sig!

Space Harrier på en femteplads, Hit Pak på en sjette og så den fantastiske Starglider som en ren nummer syv. Jo, det er ikke småting, der rør sig, og slet ikke for Elite Systems. De er ret heftigt repræsenteret på listerne, også dem for hver maskintype.

Commodore-listen glimrer ved for første gang nogensinde at ha' et seriøst program med. Yes, far taler naturligvis om GEOS, der hverken er at forveksle med en organisation for vedvarende energi eller det sidste nye i arkæologi-uddannelser. Nej, GEOS er en ny måde at bruge 64'eren på. En ikonstyret brugerflade, der i opbygning minder meget om Amiga, Mac eller Tramiels ST.

Af Hot Stuff på Amstrad-listen er der naturligvis G-G-G-Gauntlet! Frisk fra spillehallerne og US Gold. Og derudover popper der superspil frem som Space Harrier, 1942, Ikari Warriors eller Silent Service. Spil, der på hver sin måde har et budskab til landets actionhungrende spilfanatikere.

De to små lister, Spectrum og C16, byder på et væld af nye hotte titler. Og hvad siger du til Elites måde at dominere? Er det ikke en sand fryd, når man nu ved, at firmaets navn er kvalitet på engelsk? Herfra er det RKK, der takker af og ønsker dig en rigtig god loading. Aftenens godnatbillede er af Sylv Stallone udenfor Tønder bygrænse. Klokken er 23.59 - fald nu ikke i søvn foran en sort skærm!

Rasmus Kirkegård Kristiansen

ENGLAND TOP 10:

1	Gauntlet	US Gold
2	Computer Hits 3	Beau Jolly
3	Trivial Pursuit	Domark
4	Space Harrier	Elite
5	Hit Pak	Elite
6	Paperboy	Elite
7	Konamis Coin Up Hits	Imagine
8	Five Star Games	BeauJolly
9	Ollie and Lissa	Firebird
10	Cobra	Ocean

Stallone mænger sig på listerne, her i form af Cobra



Og hvad er bedre end en lille omgang seriøsitet nu og da. GEOS, den ikon-styrede brugerflade til 64'eren, er eneste ikke-spil på hitlisten.



HITS



TOP 25 - de bedstsælgende spil i Danmark lige nu

1 (2)	They Sold A Million 3	Hit Squad
2 (1)	World Games	Epyx
3 (-)	Gauntlet	US Gold
4 (-)	Cobra	Ocean
5 (-)	Space Harrier	Elite
6 (-)	Hit Pak	Elite
7 (-)	Starglider	Rainbird
8 (3)	Ikari Warriors	Elite
9 (-)	Silent Service	Epyx
10 (-)	Top Gun	Ocean
11 (-)	Sentinel	Firebird
12 (12)	1942	Elite
13 (-)	Blood 'n Guts	Action
14 (-)	Konamis Coin Up Hits	Imagine
15 (-)	Championship Wrestling	Epyx
16 (-)	GEOS	Berkeley
17 (-)	Jailbreak	NMC Global
18 (-)	Shanghai	Activision
19 (-)	Paperboy	Elite
20 (11)	Avenger	Gremlin Graphics
21 (-)	Scooby Doo	Elite
22 (-)	Vikings	Kele Line
23 (-)	Boulderdash Constr. Kit	World Games
24 (-)	Fist II	Melbourne House
25 (23)	Colossus Chess 4.0	CDS

COMMODORE 64 TOP TI:

1 (2)	They Sold A Million 3	Hit Squad
2 (1)	World Games	Epyx
3 (-)	Gauntlet	US Gold
4 (-)	Cobra	Ocean
5 (-)	Space Harrier	Elite
6 (-)	Starglider	Rainbird
7 (-)	Hit Pak	Elite
8 (-)	Blood 'n Guts	Action
9 (-)	Championship Wrestling	Epyx
10 (-)	GEOS	Berkeley

AMSTRAD TOP TI:

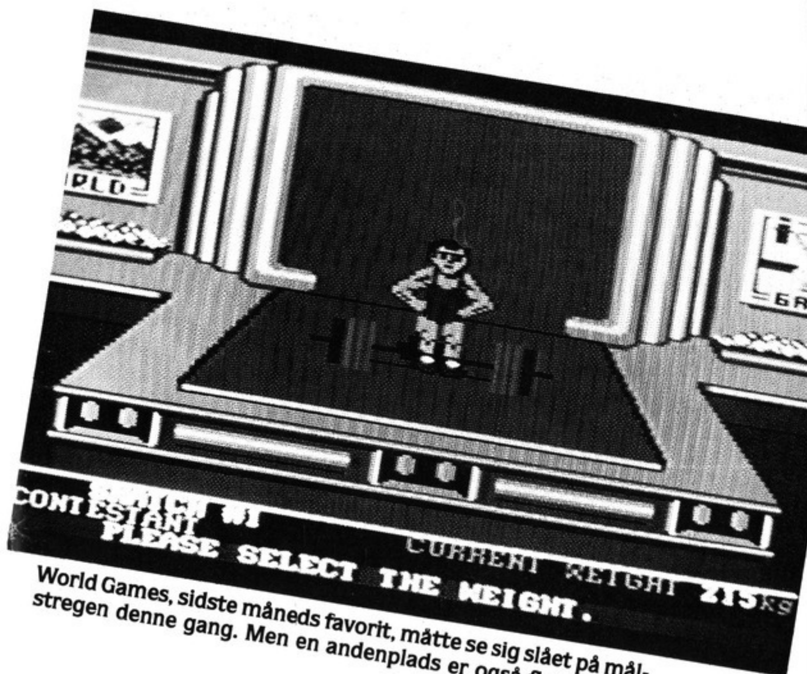
1 (-)	Gauntlet	US Gold
2 (-)	Space Harrier	Elite
3 (-)	Hit Pak	Elite
4 (-)	Silent Service	Epyx
5 (-)	1942	Elite
6 (-)	Top Gun	Ocean
7 (2)	They Sold A Million 3	Hit Squad
8 (1)	Ikari Warriors	Elite
9 (-)	Jailbreak	NMC Global
10 (-)	Cobra	Ocean

SPECTRUM TOP 5:

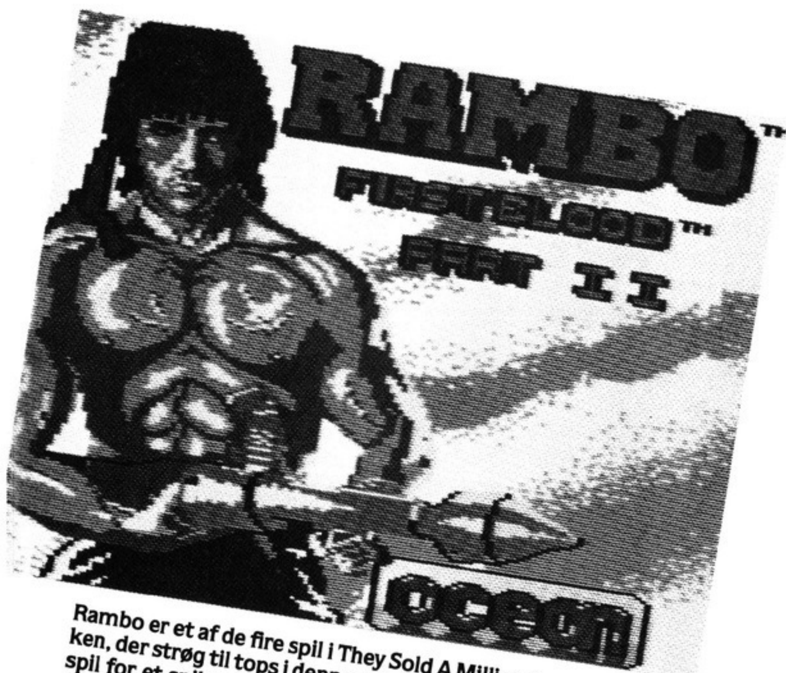
1 (-)	Space Harrier	Elite
2 (-)	Hit Pak	Elite
3 (-)	Cobra	Ocean
4 (-)	Paperboy	Elite
5 (-)	Silent Service	Epyx

C16 TOP 5:

1 (-)	Hit Pak	Elite
2 (-)	Ghosts 'n Goblins	Elite
3 (-)	Fighting Warrior	Melbourne House
4 (4)	Yie Ar Kung Fu	Imagine
5 (1)	C16 Classics 3	Gremlin Graphics



World Games, sidste måneds favorit, måtte se sig slået på målstregen denne gang. Men en andenplads er også flot...

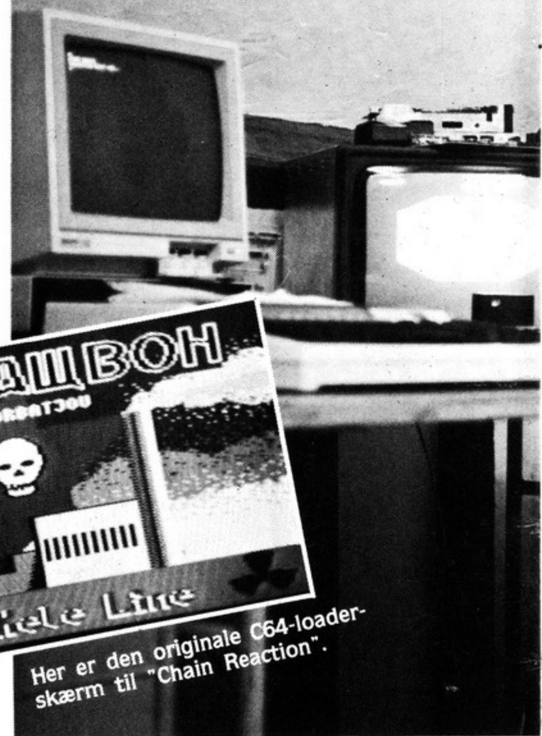


Rambo er et af de fire spil i They Sold A Million 3 - programpakken, der strøg til tops i denne måneds Top 25 og hvor du får fire spil for et spils pris. De andre tre spil i sættet er Fighter Pilot, Ghostbusters og Kung-Fu Master.

Mads er kontraktansat programmør hos Durell i England:

18 år og Headl


"Chain Reaction" tegner til at blive et af forårets superspil.



Hver uge bruger Mads omkring 70 timer foran printudskrifterne og sine computere. Kontraktansat for Durell i England som første danske spilprogrammør nogensinde.

Her er den originale C64-loaderskærm til "Chain Reaction".

Mads er 18 år og fra Charlottenlund. Han startede med at sende taste-ind programmer til "SOFT". I dag er han hentet til England med en fuldtidskontrakt som professionel programmør.

-Jeg vil være millionær, griner pæredanske Mads Spork i sin veludstyrede Englands-lejlighed. Mads tilhører eliten blandt professionelle spilprogrammører i England, og at dømme efter hans nyeste spil, er millionen så godt som hjemme på bankbogen.

- Så køber jeg en Porsche, siger Mads og afslører, at det hele jo ikke skal være arbejde.

Han er ophavsmanden til Durells "Chain Reaction", et klart forsidehit. Spillet handler om en tur i en nedsmeltet reaktor, og for Mads Spork og 500.000 englændere er det SPILLET. Simpelthen! "Chain Reaction" kæmper sig støt opad på hitlisterne, og selvom den unge hr. Spork endnu ikke er hverken rig eller berømt, er flere og flere begyndt at lægge mærke til danskeren. Og derfra er der ikke langt til bladenes spalter og de helt gode kroner (pund??).

- Topprogrammøren hos Durell tjener over een million årligt, siger Mads til "SOFT".

- Fortsætter jeg selv med det tempo, jeg er startet, skulle jeg have gode chancer for også at nå derop. Ikke små ord fra en fyr, der i dag ville have gået i 3.G, hvis ikke han i tide havde valgt programmeringens vej.

Det hele startede med en ZX81...

I 1982 fik Mads Spork en ZX81, sin første computer. Han var på det tidspunkt almindelig skoleelev, og selvom 81'eren hverken havde lyd, farver, skrivemaskinetastatur eller noget af alt det andet, vi i dag anser for selvfølgelige nødvendigheder, var computeren store sager. For den kunne programmeres!

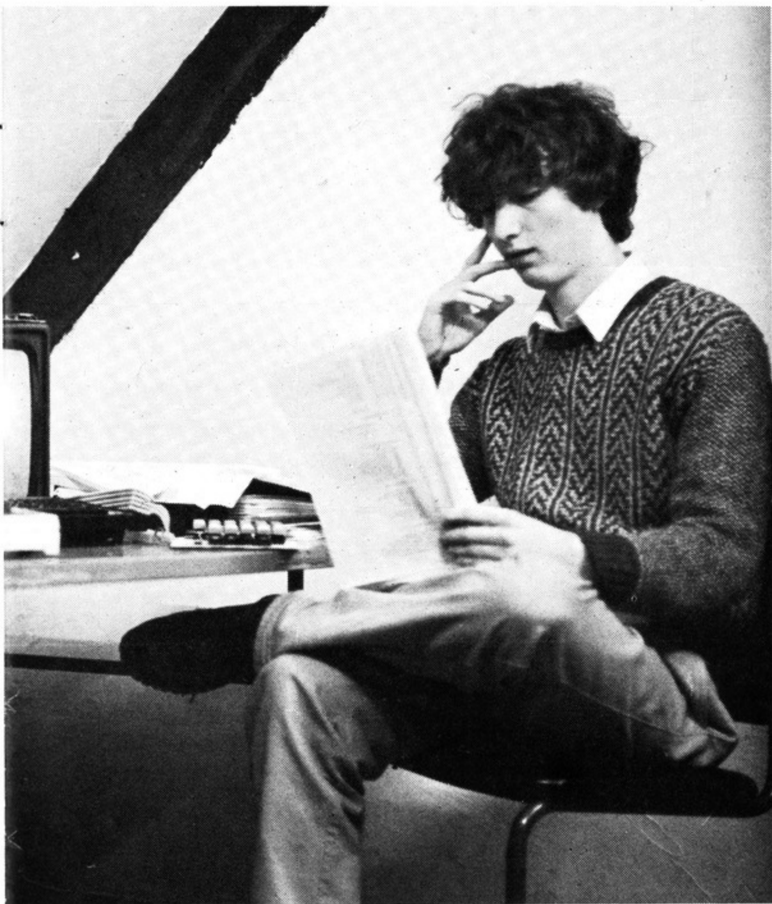
Mads gad ikke spille så mange spil. Dels var de for dårlige og kedelige (det her var 1982, mand!) og dels var de for dyre (things are still the same five years after). Derfor begyndte han at programmere selv. I starten var det simple små-rutiner og spil, men det tog ikke lang tid før Mads var så god, at han kunne få sine programmer optaget i Alt om Data og SOFT.

SOFT blev lynhurtigt en af mandens største indtægtskilder, for da han et par år efter havde fået sig en Spectrum, begyndte det at gå stærkt. Spectrummen havde han selv sparet op til - ved at gå med aviser!

- Egentlig var jeg slet ikke det typiske avisbud, bekender han.

- Jeg hadede at stå tidligt op og er den dag i dag et rigtigt B-menneske. Men hvad gør man ikke for at få til en Spectrum, sukker Mads og

huntet!



trækker på skuldrene.
Faktum var, at han - for at kunne komme tidligt nok ud med morgenaviserne - helt lod være med at gå i seng nogle af nætterne. Så sad han istedet oppe og programmerede løs. Og ud på de tidlige morgentimer kunne han så finde på at drøne rundt med aviserne. For derefter at tørne hjem i seng.
- Dengang programmerede jeg enormt meget om natten, husker Mads.- Helt til klokken fire eller fem stykker.

Karrieren begyndte på SOFT!

Da Mads havde fået sin Spectrum, begyndte tingene for alvor at tage fart. De mange nætter blev brugt til programmering, og programmerne fik SOFT selvfølgelig.
- I gennemsnit fik jeg vel en 500-600 kroner pr. program, husker han, og Spectrummen fik sig lynhurtigt tjent hjem op til flere gange.
Her på bladet husker regnskabsafdelingen Mads Spork som et af de navne, der hyppigst optrådte på udbetalingslisterne - det var ikke usædvanligt, hvis Mads fik to af sine programmer med i samme blad!
På SOFT blev mandens talenter hurtigt opdaget for alvor, og der kom bud fra JC Jumbo Data i Roskilde (at de siden gik konkurs er en anden historie, som Mads ikke har det helt store at gøre med). Jumbo hyrede Mads til at lave det første professionelle adventurespil nogensinde på dansk. Han var nemlig (og er stadig) en ivrig eventyr-spiller med favoritter som Brian Howarths "The Time Machine" eller Infocoms "Deadline" og "Hitchhikers Guide to the Galaxy". Aftalen med Jumbo gik ud på at lave noget lignende, bare på dansk. Resultatet blev kaldt "Skabet", og fik trods en noget blandet modtagelse rigtigt pæne salgstal, markedet taget i betragtning.
En karriere som professionel programmør var startet, sideløbende med Charlottenlund-knægtens skolegang.

Headhuntet som attenårig

Kundskabsmæssigt har Mads Spork altid hørt til de kvikke. Men han havde med et fået data på hjernen og skolen keeeedede ham. Alligevel gik han gymnasievejen, blot for at konstatere, at det da vist var meget sjovere at fuske med computere i fritiden.
- Ja, det var ikke altid, der blev tid til lektierne. Slet ikke efter, jeg startede mit firma.
- Firmaet blev døbt "Mazoft Software" og kørtes som et rigtigt, momsregistret selskab. Og selvom Mads ikke kunne leve af overskuddet, var det sjovt at være virksomhedsejer ved siden af studierne.
Mazoft Software tjente nok på "Skabet" til at Mads så muligheder i at blive fuldtids programmør. Efter 2. G droppede han bøgerne og startede programmering på livet løs. Dennegang for Kele Line Games A/S, som han havde fået forbindelse med efter lukningen af Jumbo Data.
- Kele Line ser jeg i dag som et trinbrædt. Vi havde lidt småproblemer, men jeg ønsker dem alt muligt held fremover. Det er godt, at vi danskere er begyndt at markere os på det internationale marked for computerspil...
Mads havde en kort tid hos Kele Line, inden han i September modtog bud fra England: Du er jo god. Kom og vær hos os, lød det.
Beskeden kom fra Durell, firmaet bag Sigma 7, Turbo Esprit, Fat Worm, Deep Strike, Combat Lynx og mange andre kendte titler.
Den 1. oktober 1986 var den kun 18-årige dansker kontraktansat. Som første og hidtil eneste dansker fuldtids i den britiske softwareindustri.

Programmørhold i første division

Durells programmørhold kan sammenlignes med et fodboldhold: Hver mand kender sin plads og spiller godt sammen med de andre. Hver mand har sine specialer, forcer og - sine svagheder, som de andre kender og accepterer.
Programmørerne er som holdkammerater. De hjælper hinanden og er også sammen i fritiden. Over en kæmpe kopfuld pilsner i den lokale Pub eller når det går løs til cricket-kampene.
Og som ethvert hold kæmper de bravt for succes. En kamp, der har ført Durells navn frem i de helt store spilproducenters rækker. Første divisionen i den engelske games-liga.
Det generer ikke Mads at være den eneste udlænding på Durells programmørhold.
- Tværtimod. Alle har været fantastisk flinke, hjulpet mig enormt. Og tog endda hensyn til, at jeg ikke var en ørn til sproget, da jeg kom herover.
Mads blev hentet til Durell-teamet som enhver anden professionel kontraktspiller i England. De tilbød ham cool cash og nogle chancer, han simpelthen ikke kunne sige nej til.

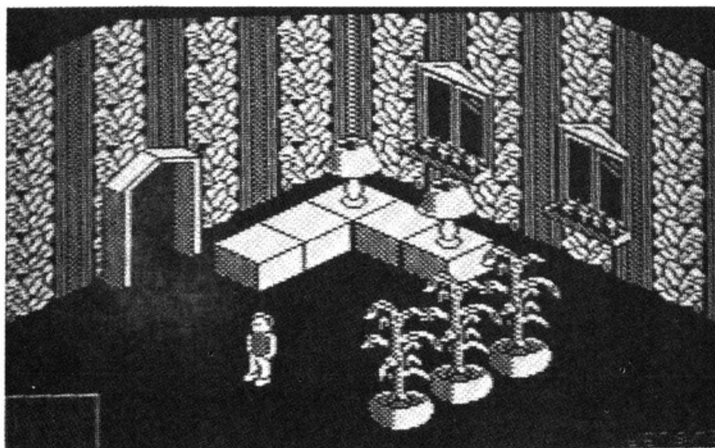
Bor 200 km. fra London

- Da jeg kom, skaffede Durell mig

BLÅ BOG

Navn:	Mads Henrik Spork.
Stilling:	Professionel spilforfatter.
Fødselsdato:	27. maj 1968 (Tvillingernes stjernetegn).
Fødested:	Charlottenlund.
Opvokset i:	Charlottenlund.
Søskende:	Rikke 26, Jonas 4.
Første computer:	ZX81.
Programmerer på:	Spectrum, Amstrad.
Yndlingscomputer:	Spectrum.
"Hader mest"-computer:	Lynx.
Hobbies:	Elektriske tog.
Yndlingsmusik:	The Alan Parsons Project ("og også lidt Beethoven indimellem").
Værste musik:	Iron Maiden og James Last.
Yndlingsmad:	Scambifritti.
Uspiseligt:	Engelsk mad.
Yndlingsfarve:	Sort.
Favoritbog:	"Den uendelige historie" (forlaget Sommer & Sørensen).
Bedste spil:	"Elite" og "Revs" på en BBC.
Tidligere jobs:	SOFT, Jumbo, Data, Kele Line.
Arbejdstid pr. uge:	70 timer.
Løn:	"Jeg tjener godt nok".

Head-huntet!



Her er "Sillycon War". Et spil, Mads stadig overvejer at udsende som billigspil til under to tyvere.

både en lejlighed og fik bragt alle mine papirer iorden. Idag betaler jeg kun skat i England, og det er kun 30%! Ikke ligesom i Danmark, hvor jeg ville have skullet betale over halvdelen...

- Der er også andre fordele ved at bo i England: Leveomkostningerne er lavere, og der sker lidt mere herovre.

Mads tager tit ind til millionbyen London, også selvom hans egen by, Taunton, ligger 200 km. væk mod sydvest.

- Til gengæld er klimaet behageligt, omkring 10 grader netop nu og uden sne. Vi ligger på højde med Nordfrankrig og byen her er heller ikke alt for stor - omtrent som Gentofte.

Engelsk madlavning er mildest talt elendig, advarer Mads, som er lidt af en fritids-gourmet og altid selv laver mad.

- Jeg kan bruge timer i et køkken, men så bliver det også godt. Stik modsat det engelske.

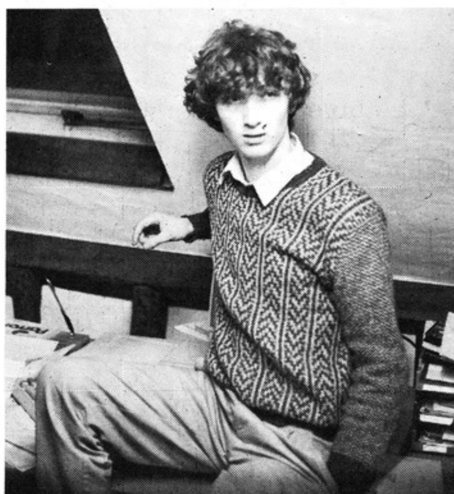
Bortset fra maden, prøver han at blive så engelsk som muligt.

- Jeg har fået engelske venner og skal nu til at lære selv at spille cricket. Men bortset fra det har jeg ikke mange fritidsinteresser. Mit arbejde er jo heldigvis også min hobby, siger han og afslører dermed, hvorfor han arbejder 70-75 timer om ugen - endda også hele weekenden!

- Til gengæld har jeg et meget frit arbejde. Jeg kan holde en dag eller to fri, hvis jeg synes, og kan iøvrigt selv sætte mine arbejdstider. Jeg kommer, når jeg har lyst, og det nyder jeg. For jeg er et udpræget B-menneske - umulig at få op om morgenen.

Sådan arbejder en pro, totalt hooked på rå kode

Når Mads engang henad formiddagen får øjne og dukker op hos Durell, tænder han for sin BBC-computer. Den fungerer som udviklingsmaskine for de Spectrum- og Amstrad-rutiner, han laver i det daglige.



Det kan være lidt hårdt som eneste udenlandske "kontrakt-spiller" på Durell-holdet. Men Mads er ved godt mod. Og så giver det jo gode penge...

Mange af mandens rutiner er specielle og viser, at han ER en dygtig dreng. Hvad siger du f.eks. til 16 farver på en Spectum, når den kun er skruet sammen til at kunne præstere 8 stk.?

- Jeg elsker at få computerne til at udføre ting, de slet ikke er bygget til at skulle kunne, griner Mads Spork, der deler udviklingslokaler med en halv snes lige så skrappe programmører.

- Det er skønt at arbejde med folk, der forstår terminologien og tænker på samme måde som en selv. Og skriv så også lige, at jeg er tilhænger af rå kode. Så ved rødderne, hvad jeg mener.

(Rå kode er maskinkode, der "volder" mikroprocessoren, f.eks. ved at bruge stackpointeren som en datapointer. red.)

Grafikken i sine spil laver Mads også selv, og det er han faktisk ret god til. Nogle evner, han først blev bekendt med, da Kele Line kastede ham ud i sit første grafik-projekt "The Sillycon War".

- Naturligvis diskuterer vi indbyrdes herovre, og nogle af de andre kommer da også med forslag til forbedringer. Men i det store og hele er de tilfredse med mine evner ikke kun som programmør af kode, men også som "tegner" af sprites og grafik. Det mundede bl.a. ud i, at jeg lavede karaktersæt og grafik på både Fat Worm Blows a Sparky og Deep Strike.

- På lydsiden har vi derimod en mand, som ikke laver andet. Og når det gælder Commodore-lyd, bruger vi altid Rob Hubbard, en af Englands skrappeste indenfor data-musik.

- Mit nyeste spil "Chain Reaction" har Rob Hubbard-lyd, som er originalkomponeret af Jean Michel Jarre - Zoolook hedder melodien.

Hotte games i fremtiden

Mads ved endnu ikke, hvad han får resten af sit liv til at gå med. Men een ting står klart: Han vil altid have noget at lave og altid have check på finanserne.

Om han vender tilbage til de grønne enge og det rød-hvide flag, der blafrer for Dannevangs vinde, må stå hen i det uvisse.

- Men jeg er da stadig dansk statsborger, bedyrer han og begrunder det med, at han ikke vil kappe alle bånd.

- Danmark er mit fædreland og inderst inde har vi vel alle en lille patriot, lyder det fra Mads, som har haft mange skønne stunder på de små københavnske cafeer eller med gåture i Dyrehaven.

- Det er nok det, jeg længes mest efter. Vennerne skriver jeg jo med, men stederne - dem savner jeg allermest. Altså stedernes specielle atmosfære.

Vender Mads hjem, bliver det med penge nok til at han kan starte sit eget softwareudviklings-firma, lidt henad Kele Line eller Scanteam. Men også USA trækker lidt, så for han et godt tilbud derfra, går turen måske over baljen.

- USA er jo spændende, men jeg krydser ikke Atlanten for enhver pris, bedyrer han.

Hvad de fremtidige spil bliver fra den unge danskers hånd?

- Helt klart arcade-spil, det kan jo sælges. Jeg kunne godt tænke mig at lave en flysimulator, bare med biler. Noget med flot og hurtig 3D grafik og masser af kontroller. Og så naturligvis pakket med en masse vold, det er oppe i tiden og de populære spil.

- Jeg vil gerne lave noget, der virkeligt slår an. Og det gør jeg også snart. Det gør jeg.

Et godt råd fra den professionelle

Mads Spork ved godt, at mange unge gerne ville nå til tops som ham selv. Blive et navn i mylderet af håbefulde spilprogrammører. Få sit spil på forsiden af de store blade.

Men succesen stiger ham ikke til hovedet, selvom han kan læne sig tilbage i læderstolen og udbryde:

- Egentlig er det jo vildt blæret, at jeg sådan tager imod et vellønnet job i udlandet.

Manden, hvis kunstnernavn er Maz, giver andre unge det råd, at de skal arbejde hårdt - meget hårdt - for at nå toppen.

- Vær ihærdig! Lær alt, hvad der er værd at vide om din computer! Bliv bedre end englænderne! Og lav så et program, der er så godt, at de store firmaer rigtigt kan se, hvad du duer til. Lav noget, der er bedre end det, bladene flipper ud over! Så får du succes.

- Jeg startede selv for alvor, da jeg hørte om Bo Jangeborgs gigantsucces med Fairlight-spillet til Spectrum. Jeg tænkte nemlig "Når en svensker kan, så kan jeg også". Og så satte jeg mig ned for at lave et spil, der blev bedre på alle måder!

Rasmus Kirkegård Kristiansen

HEMMELIGE BUDSKABER SKJULT I SPIL!

"SOFT" har fundet beviset på, at det ikke er alting i et spil, der dukker op på skærmen. I flere af de nye produkter er ophavsmændene begyndt at skrive skjulte meddelelser til de andre programmører og hackerne!

Hvis du "åbner" loaderen til Elites "Bombjack" op på vid gab, vil du blive konfronteret med nedenstående linie, når der trykkes LIST.

```
0 CLEAR 29877
0 LOAD ""CODE : INK USR 65206
0 RANDOMIZE USR 65034
1 REM Hello, How are you,
Im fine cause i know that the
lord is comming, comming soon
(God by prince)
well if you havent heard it befo
re you should get it straight aw
ay you know the purple rain albu
m well get all of them there all
brilliant (they sound even bett
er on compact disc)
9999 FOR n=23800 TO 4e5: PRINT n
;" ";PEEK n;" ";CHR PEEK
n: NEXT n;
```

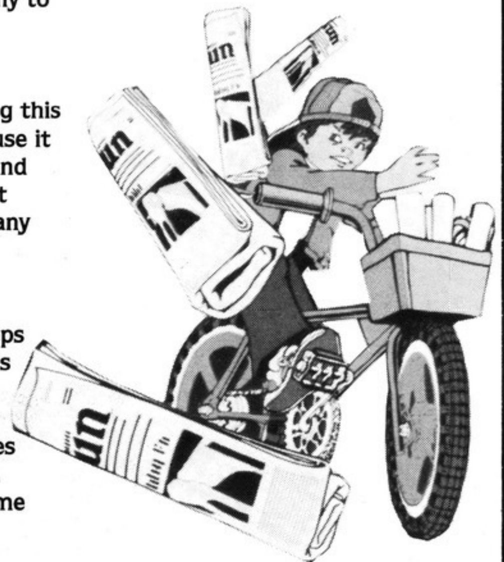
Har du Paperboy stående på hylden, kan du finde følgende:

```
10 LOAD ""CODE : INK USR 65000
20 RANDOMIZE USR 23552
30 REM
This rather trendy loader
was written for elite by
stuart middleton
of XCEL software
as where commando, bombjack
and ghost and goblins
loader
40 REM
QUESTION :-
If elite's programmers are
the best in the business
why do they enploy someone
from another company to
write there loaders
50 REM

Thank you for hacking this
game although because it
is so big you might find
difficulty in hacking it
and i appologise for any
inconvinience
60 REM

As long as prince keeps
writing brilliant songs
i will keep writing
brilliant games
look out for new titles
from XCEL and ELITE
Thankyou for your time

Stuart and Dawn
```





Bombjack

Og nej, det er hverken vores satsbureau eller os, der har nosset i det. Det ovenfor viste er helt nøjagtige afskrifter af "Bombjack" og "Paperboy" loaderne.

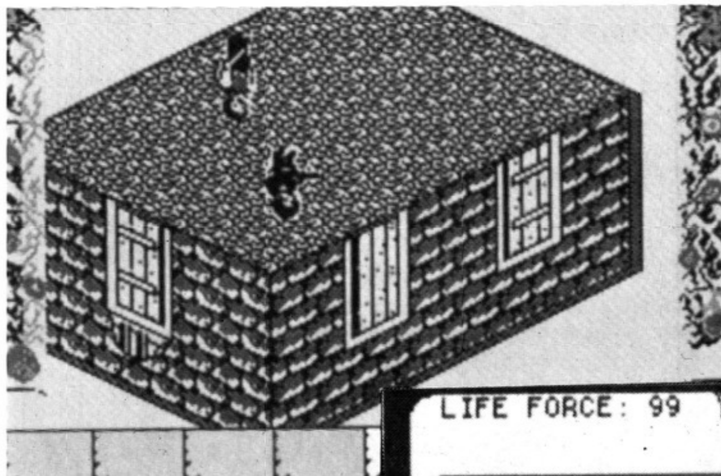
To klare vidnesbyrd om Elite's dårligste staver (og største Prince-fan). Vi gi'r Stuart Middleton 03 i karakter for stavning, orden og brug af versaler. I karakterbogen må det, i al retfærdighed, også nævnes, at der er visse fremskridt at spore omkring orden og versaler i "Paperboy"... Men budskabet er klart nok.

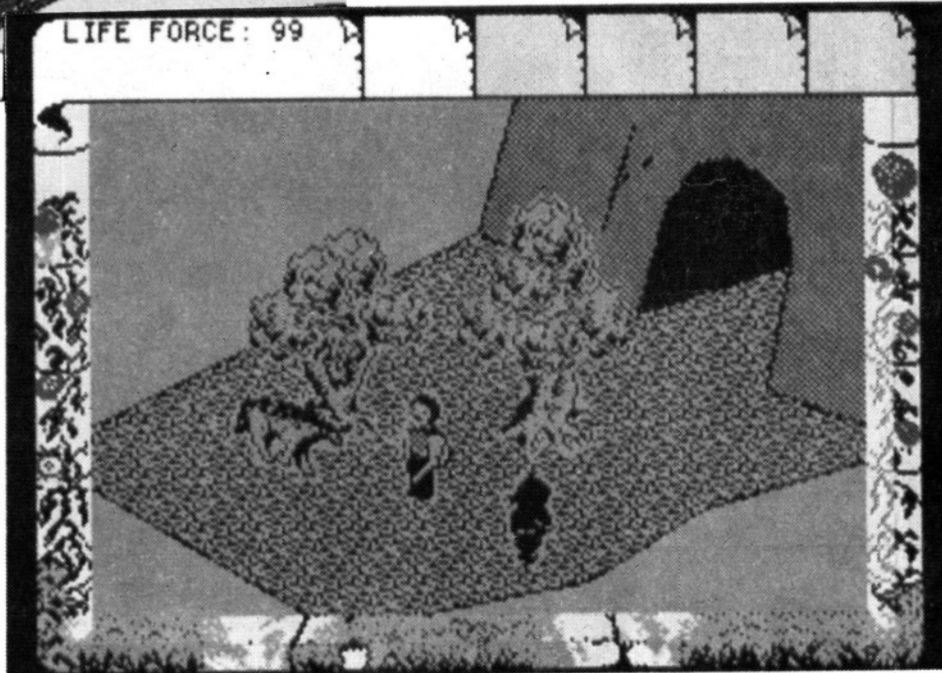
Har du, eller kan du finde lignende budskaber, så send dem til "SOFT"'s redaktion!

Morten Strunge Nielsen

KØB DET!!!

Grafikken i "Fairlight II" er flot, flottere end på I'eren. Den bygger også på 3D WorldMaker teknikken.





"Fairlight II" er et rigtigt eventyrspil af den slags, der får en til at mindes H.C. fra Odense og salige brødre Grimm.

Kort, koldt og kontant. Sådan lyder min konklusion efter at have tilbragt en nat i selskab med **Fairlight** II. Det er uden tvivl det bedste arcade adventure til dato!

Når du loader **Fairlight** II ind under gummimåtten, ser du den mærkeligste load-rutine, du kan forestille dig. Skærmbilledet bliver simpelthen tegnet forfra, bagfra, opad og nedad i en køre, så man bliver helt søsyg. Samtidig er der en lille tæller, der viser, hvor længe du skal sidde og kukkelure, før du kan begynde spillet. Når den når ned på nul, kommer der en rigtig nuttet melodi til at sætte dig lidt i stemning.

Spillede du nogensinde "Fairlight I"? Der var du ridderen Isvar, der fik til opgae at finde "Lysets Bog", der kunne redde landet Fairlight fra at gå til grunde. Efter mangen en søvnløs nat lykkedes det dig måske at få afleveret bogen til den flinke troldmand Segar? Det er du sikkert ret stolt over ikk? Så kan jeg hermed tildele dig årets tud, for det viser sig, at den rare gamle mand i virkeligheden var mørkets fyrste i forklædning. Han sagde mange tak, og er på grund af din totaltumpede opførsel kommet sit endelige mål, herredømmet over Fairlight, et stort skridt nærmere.

Mens du står der og føler dig dum, bliver du pludselig omringet af en sky, og Segar kommer endnu engang til syne. Han iver dig en ordentlig skideballe og befaler dig at gøre fejltagelsen god igen, ved at snuppe bogen tilbage igen. (Jeg har Segar stærkt mistænkt for, denne gang at være julemand i forklædning, men hvad søren, find du bare bogen alligevel).

Desværre er det ikke nok at gå op til mørkets fyrste, ringe på og bede pænt om bogen. Du skal først finde ham, og det er sværere gjort end sagt.

Fairlight II er bygget over samme princip som sin forgænger, nemlig 3 D Worldmaker teknikken, der går ud på følgende: Du ser scenen i 3D, set skråt ovenfra, og kan så futte rundti landskabet, gå rundt om træerne, hoppe op på ting osv. Du starter uden for en stor borg, der ligger i en skov, og så gælder det om at gå på opdagelse. Midt i skoven ligger der pludselig en dør, som du kan gå ind ad. Så havner du inde i et hus med en fangekælder, som du ikke bør falde i. Desværre går der nogle vagter rundt, som kun er ude på at gøre livet surt for dig. Heldigvis har du et sværd til at slå dem oven i hovedet med.

Hvis du er heldig, finder du også et sørøverskib midt ude i skoven. Hvordan det er havnet der, må du ikke spørge mig om, men pas hellere på kaptajnen, der afpatruljerer dækket. Han er ikke sådan at bide skeer med.

Ud over at gå rundt og slås, kan Isvar også samle ting op, der kan være rare at have. Der er f.eks. småsten, som kan bruges til at lave stiger, vin, ikke mælk, der giver dig ny energi, tønder og mange andre sager.

En af de fede ting ved **Fairlight II** er, at du har helt frie hænder med hensyn til, hvad du vil gøre. Hvis du f.eks. synes, det er sjovt at bygge store bunker af sten, så gå bare i krig. For realismens skyld har alle tingene i **Fairlight II** en bestemt vægt, så der er forskel på, om du skubber til en sten eller en tønde.

Du har fem lommer i din rustning (dog uden lynlås) til at proppe ting i, men det siger sig selv, at det kniber med at få plads til fem tønder uden et skohorn, og det har jeg ikke fundet endnu. Det er ellers praktisk at slæbe rundt på en tønde, for mange af de ting du skal have fat i, står for højt til, at du kan nå dem uden at have noget at stå på.

Hvis du læste min anmeldelse af "Fairlight I" i Alt om Data, kan du måske huske, at jeg var lidt irriteret over, at der manglede en save funktion. Den er heldigvis kommet med i 2'eren. Nu er der til gengæld en anden irriterende ting. Rundt omkring på banen gemmer der sig nemlig nogle stygge afgrunde, som man ikke altid kan se. Man bliver faktisk rimeligt frustreret over pludselig at dratte 14 meter ned, når man har spillet i 3 timer.

Grafik	11
Lyd (start)	11
Lyd (under spillet)	00
Action	8
Fængslende	11
Pris/kvalitet	11

Hans Henrik

Dette nye operativsystem bygget ind i et cartridge bruger ingen hukommelse og er der altid. Kompatibel med 98% af alle programmer.

»LITTLE BIG BLUE«

THE FINAL CARTRIDGE II

Det første operativsystem der fungerer uden for Commodore 64*) - nu i ny og forbedret udgave





695.- incl. moms

* **NU FULDKOMMEN MENUOPBYGGET** -16 undermenuer - lige til at gå til.

* **DISK TURBO** - 6 gange hurtigere loadning - 8 gange hurtigere saving.

* **TAPE TURBO** - 10 gange hurtigere, selv med filer - normale Commodore ordrer - kompatibel med standard turboer.

* **CENTRONICS INTERFACE** - Kompatibelt med alle kendte centronics printere og Commodores printerprogram. - Printer alle Commodores grafiktegn og kontrolkoder.
(Vigtigt ved programlistninger)

* **SKÆRM DUMP FACILITET** - Højopløsningsskærme i farver printes ud i fuld side med 12 gråtonenuancer - selv fra programmer som Doodle, Koala Pad, printshop etc. Søger automatisk adresser for skærmbilledet.

* **24K RAM EKSTRA TIL BASICPROGRAMMER** - 2 nye kommandoer »memory read« (læs i hukommelsen) og »memory write« (skriv i hukommelsen). Du flytter 192 bytes med maskinsprogshastighed overalt i de 64K Ram hukommelse. Kan bruges med strenge og variabler.

* **BASIC 4.0 KOMMANDOER** - Som Dload, Dappend, Catalog.

* **BASIC VÆRKTØJER (NYTTEORDRER)** - med Auto, Renum (incl. Goto og Gosub) Find, Help, Old etc.

*) Også Commodore 128 - 64 mode.



Udskrift direkte fra skærm dump.

* **FORPROGRAMMEREDE FUNKTIONSTASTER** - Som RUN, Load Catalog, Diskkommandoer, List (fjerner listbeskyttelser).

* **TASTATUR EKSTRAFUNKTIONER** - Pokes og Sys i hexadecimaltal.

* **SKRIVEMASKINEFACILITETER** - Type-kommando får din printer til at fungere som skrivemaskine.

* **DOS - KOMMANDO** - Giver dig hurtigere editeringsmuligheder.

* **KOMFORTABEL UDVIDET MASKINKODEMONITOR** - Med scroll op eller ned. Bankswitcning, printing samt DISKDRIVE monitor - optager ingen ekstra hukommelse!!

* **RESET KNAP** - Resetter ethvert beskyttet program.

* **GAME KILLER** - Dræber sprite til sprite - og sprite til baggrunds sammenstød.

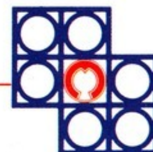
* **DANSK KARAKTERSÆT** - Har du dansk karaktersæt (æ, ø & å) monteret i din computer - med TFC - er de der stadig.

INCL.
FREEZE FRAME
- m. knap - Kopierer næsten ethvert program - og giver dig mulighed for, at lave en TOTAL KOPI til diskette eller bånd af programmet. Fast loader og starter.

12 mdrs. garanti.

UDFØRLIG DANSK BRUGERVEJLEDNING
(Kan senere bruges som opslagsvejledning)

MORCOM DATA A/S



Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88

- eller hos een af vore 220 forhandlere rundt omkring i Danmark







STARGLIDER er et rent action-arcade spil som giver dig alt hvad du hidtil har drømt om, og mere til. Det er en flysimulator med luft-til-luft og luft-til-jord angreb, som man ikke troede var muligt. STARGLIDER's flotte og extrem hurtige 3-D vector grafik, og de nervepirrende kampscener bringer dig ind i et helt nyt univers. STARGLIDER kan spilles som rent action spil eller som et action/strategi spil, hvor du nøje planlægger din invasion på planeten Egron. Spænd sikkerhedsselen og forbered dig på dit livs oplevelse. STARGLIDER leveres incl. flot 4-farve plakat, bogen ''Starglider'' og en fyldig brugsanvisning til flg. maskiner:

Commodore 64 bånd: **275,-**		disk: **345,-**
Amstrad CPC: bånd **275,-**		disk: **345,-**
Amstrad Joyce:		disk: **445,-**
IBM o.lign		disk: **345,-**
Amiga		disk: **445,-**



TRACKER er en fuldstændig ny måde at lave strategi-spil på. Med sit kæmpe spilleområde, lynhurtige action og farverige grafik, giver TRACKER strategiske krigsspil en ny dimension. Der er aldrig før set noget som TRACKER. Det hurtige tempo, de hektiske 3D-krigsscener og den indprogrammerede kunstige intelligens gør TRACKER til et unikt ''intelligent'' krigsspil. TRACKER leveres incl. flot 4-farve plakat og bogen ''Centrepoint''. Fås til flg maskiner:

Commodore 64/128 bånd: **275,-**		disk: **345,-**
IBM o.lign		disk: **345,-**

Drøn omkring din SuperSoft forhandler (der er over 350 i hele landet)



SuperSoft førende distributør siden 1984

01-11 32 83